
NUR BEI UNS: SHADOWMAN-MASSENMÖRDER-SPECIAL
7/99
VIDEO GAMES
DM 6,50
S 52,-/sfr 6,50/lfr 158,-
Lit 9000/Pta 725,-/Dr 1700
FETTES BLOODY ROAR DOPPELPOSTER IM HEFT
ICH MACH DICH KRANKENHAUS
N64
Auf der E3 erstmals gespielt!
Perfect Dark
Jet Force Gemini
Donkey Kong 64
Im Test:
Command & Conquer 64
PlayStation
PS
Endlich getestet!
V-Rally 2
Driver
Resident Evil 3
Dino Crisis
STAR WARS
EPISODE I
RACER
DC
Die Messeknüller:
Resident Evil: Code Veronica
Ready 2 Rumble
Hydro Thunder
SPECIAL
Mehr Hits denn je!
25 SEITEN NEWS ÜBER DIE E3-SPIELEMESSE IN L.A.
Project Dolphin
NINTENDOS NEUE 400 MHZ SUPERKONSOLE AUF DVD-BASIS
VON DER LEINWAND AUF DIE KONSOLE: GROSSES FILMSPIELE-SPECIAL
4 391062 306503 07

FAIRPLAY



PSX-Boot-Chip (für jap und us) 4,99

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap u. us)	4,99
Playstation inkl. Umbau	249,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	15,99
Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
Dual-Shock Controller (SONY)	55,99



Twinshock (Analog + Shock) 32,99

Lightgun	45,99
Lightgun inkl Pointer	79,99
PSX Maus	22,99
Jordan Lenkrad	139,99
PSX Gehäuse	45,99



Master Drive Lenkrad 109,99

PAL Booster	37,99
V Box	69,99
RF Adapter	19,99
Gamekiller	39,99
Game Buster Deluxe	99,99
X-Ploder	75,99
X-Ploder-Pro	129,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,99

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast inkl. Controller u. Spannungswandler	599,99



Memory-Card 1 MB (15 Bl.) 9,99

Memory-Card 8 MB (120 Bl.) 24,99

Arcade Stick	139,99
Controller	69,99
Puru Puru Pack	69,99
Racing Controller	139,99
VMS Memory-Card	69,99
PAL Booster	69,99
Video Converter NTSC→PAL	89,99
V-Box	169,99

SEGA DreamCast Software

Aero Dancing	119,99
Blue Stinger	119,99
Evolution	119,99
House of the Dead 2 inkl. Gun	169,99
Marvel vs Capcom	119,99
Monaco GP	119,99
Pen Pen Tricelon	119,99
Psychic Force 2012	119,99
Puyo Puyo	119,99
SEGA Rally 2	119,99
Seventh Cross	119,99
Sonic Adventure	119,99
Super Speed Racing	119,99
Virtua Fighter	119,99

Panther Gun 49,99

Software PSX

Apocalypse	85,99
Civilisation 2	82,99
Cool Boarders II Platinum	39,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Driver	85,99



Croc 2 82,99

Final Fantasy VII Platinum	39,99
Gex 3-Deep Cover Gecko	85,99
G-Police 2	85,99
G-Police Platinum	39,99
KKND - Krossfire	89,99
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99
Metal Gear Solid	88,99
Motor Racer Platinum	39,99
Populous: Die Schöpfung	85,99



V-Rally 2 99,99

Racing Simulation 2	79,99
Ridge Racer Type 4	79,99
R-Type Delta	79,99
Silent Hill	94,95
Swing	69,99
V-Rally 2	99,99
Warzone 2100	85,99
Mission Impossible	89,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. 05331-99590

Fax 05331-995928
http://www.konsole.de

Händleranfragen erwünscht

WESEMANN WA.BS

Messe-Zirkus

Es ist geschafft! Die wichtigste Spielemesse des Jahres liegt hinter uns – puh... Es ist eigentlich immer das gleiche: Hektik ohne Ende, ohrenbetäubender Sound-Mix aus allen Ecken, wenig Schlaf – dafür um so mehr Termine. Und dennoch ist die E3 immer wieder spannend – keine gleicht der anderen. Dies liegt natürlich neben der heiß brodelnden Gerüchteküche und den interessanten Firmentransfers und Deals ("Hast Du schon gehört? Titus hat Virgin geschluckt und Interplay gleich mit dazu!", "Hey, Eidos hat sich die *Resident Evil 3*-Vertriebrechte für Europa unter den Nagel gerissen! Is'n Ding, wa?") vor allem in den neuen Soft- und Hardware-Hits des kommenden Weihnachtsgeschäfts. Dieses Jahr jetteten Ralph und Dirk für Euch nach Los Angeles, um die Highlights zu bewundern und einen richtig satten Messe-Bericht abzugeben: Ab Seite 8 erwarten Euch pralle 25 Seiten! Die wichtigste Erkenntnis dieser E3 kurz zusammengefaßt: Sega kommt mächtig! Davon zeugte nicht nur ein dicker Messestand der Firma, sondern auch viele Ankündigungen von anderen Herstellern, die bereits kräftig für die neue Wunderkonsole werkeln. Ein steter Spielefluß scheint fürs erste gesichert!

Ape Escape von Sony konnten nur Leute mit extrem geschwollenen Händen spielen ...

Im Vergleich dazu war die Bedienung der Sega-Wumme am *House of the Dead 2*-Stand ein Kinderspiel.

Aber auch der Redaktions-Rest in Poing war nicht faul und feilte kräftig an der Optik der VG. Nach ergiebigen und fachlich hochwertigen Diskussionen ("Sollten wir nicht noch vier Classics einführen?", "Laßt uns Dirks Festplatte löschen!", "Ich will meinen Gecko wieder, vorher sag ich gar nix") und peinlichen eigenen Grafikentwürfen ließen wir lieber unseren Titel-Designer Wolfgang ran. Der hörte sich die wirren Vorstellungen an, verzog sich an seinen Rechner und präsentierte nach wenigen Tagen neue Entwürfe – die letztlich allen gefielen. Nun aber kommt die Gretchen-Frage: Wie findet IHR das neue Design der Wertungs- bzw. Import-Kästen? Schreibt oder mailt uns doch mal Eure Meinung – wir warten gespannt auf Reaktionen! (Wehe, der dürre Daumen gefällt Euch nicht! Wer meckert, der möge auch gleich Verbesserungsvorschläge mit einreichen!) Im Ernst: Nicht einschüchtern lassen und immer her mit Eurer Manöverkritik!

Eine diesen Monat sehr gespannte
VG-Crew



System:	PlayStation
Spieletyp:	Play the music
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	2 (gleichzeitig)
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
Schwierigkeit:	4
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprach-kenntnisse:	



STAR WARS EPISODE I RACER

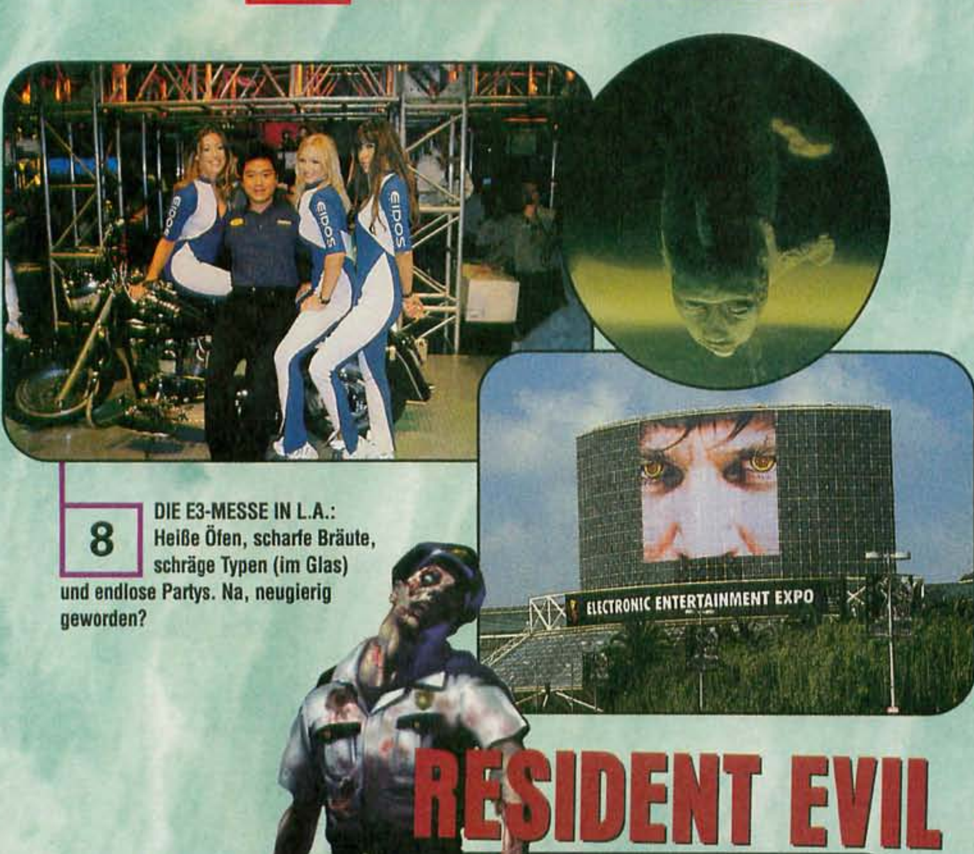
System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Futuristisches Rennspiel
Datenträger:	Modul 256 MBit
Hersteller:	Lucas Arts
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Batterie-speicher
Schwierigkeit:	4
Features:	Expansion & Rumble Pak Support
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	84%
Musik:	63%
Sound:	69%

83%

SPIELSPASS

● Titelthemen





8 DIE E3-MESSE IN L.A.: Heiße Öfen, scharfe Bräute, schräge Typen (im Glas) und endlose Partys. Na, neugierig geworden?

8 RESIDENT EVIL (DC/PS): Eine typische Eigenart Untoter ist, daß sie immer wiederkehren: *Resident Evil 3* und *RE: Code Veronica* sind echt der Hammer!

PREVIEWS

IMPORTE

SPECIALS



98 V-RALLY 2 (PS): Heiße Drifts durch schlammige Dschungelpfade und über kurvige Bergpäße gefällig?



104 C&C 64 (N64): Endlich kommen auch Nintendo-Zocker in den Genuß dieses Strategie-Klassikers.



102 STAR WARS EPISODE 1: RACER (N64): Echte Fans konnten es kaum erwarten. Das erste Game zum wohl meisterwartetsten Film aller Zeiten.



81 ACE COMBAT 3 (PS): Der dritte Teil von Namcos Hi-Tech-Action-Flugsimulator.

TIPS + TRICKS

RUBRIKEN

TESTS

SONY PLAYSTATION

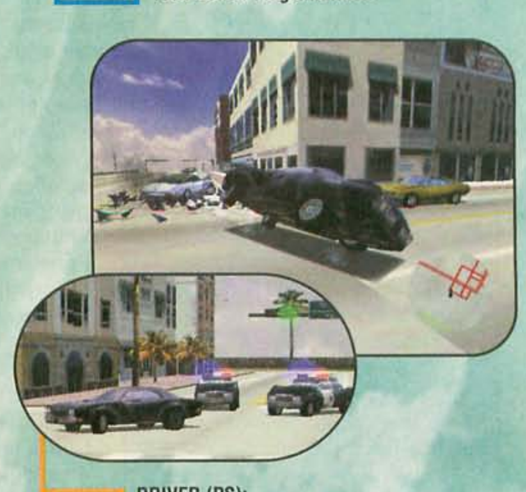


NINTENDO 64



EXOTEN





96 DRIVER (PS): In bulligen PS-Schleudern durch amerikanische Großstädte rasen und ständig die Cops im Nacken haben? Wenn sich das gut anhört, dann gebt Euch Driver.

Micky Maus 3D



Jan E. Smith (Disnes Vice President) und Howie Lincoln (Nintendo) mit Micky Maus.

Disney Interactive und Nintendo of America haben ein weltweites Kooperationsabkommen bekanntgegeben. RARE entwickelt Micky Maus erstmalig in 3D für Nintendo 64 und Game Boy Color. Die Micky-Produkte (ein "Micky Racing"-Titel für den GBC, ein "Disney Racing"-Titel für N64 und GBC und ein "Micky Adventure"-Titel ebenfalls für N64 und GBC) sollen innerhalb der nächsten zweieinhalb Jahre erscheinen. Eines der genannten Projekte ist laut Disney sogar schon so weit fortgeschritten, daß das betreffende Spiel noch dieses Jahr veröffentlicht wird. Als weiteren Bestandteil des Vertrages wird Disney Interactive mehrere Titel für den GBC entwickeln. Für Herbst '99 sind die beiden ersten Titel *Beauty and the Beast* und *Alice im Wunderland* geplant, die auf den wachsenden Softwaremarkt für Mädchen abzielen.

Sega goes GameBoy

Nein, kein April-Scherz – Ihr habt richtig gelesen: Sega hat beschlossen, mittelfristig keine tragbaren Videospielsysteme mehr zu entwickeln oder anzubieten und wird daher, um eine neue Umsatzquelle zu erschließen, beim Softwaregeschäft mitmischen – alleine schon, um den Riesenmarkt nicht gänzlich Nintendo zu überlassen. In Japan soll bereits dieses Jahr der erste Titel erscheinen, und zwar die Umsetzung des erfolgreichen Saturn-Rollenspiels "Sakura Taisen".



Monster Deal PS/N64/DC

Konami und Microsoft haben im Zuge der E3 ein umfassendes Entwicklungsabkommen getroffen. Ziel ist die gegenseitige Umsetzung und Nutzung von Eigenentwicklungen auf der jeweils "gegenüberliegenden" Plattform. In Zukunft wird Konami daher ausgewählte Spiele von Microsoft für PlayStation, Dreamcast und Nintendo 64 umsetzen, während Microsoft im Gegenzug ausgewählte Konami-Titel für den PC entwickeln darf. Beide Firmen planen eine enge Zusammenarbeit bei den Konvertierungen und werden bei etwaigen Neuentwicklungen gleich von vornherein den Gesichtspunkt einer möglichen Umsetzung durch den Partner berücksichtigen. Welche Produkte als erste von diesem Deal "betroffen" sind, wurde zwar in L.A. noch nicht offiziell bekanntgegeben, off-the-record wurden aber bereits *Metal Gear Solid* (für PC) und *Age of Empires (für PS und DC)* als Umsetzungskandidaten genannt.

Virtuelle Vampirjagd N64

Es spukt im Internet: Um den Europa-Release von Castlevania fürs N64 gebührend zu zelebrieren, veranstaltet Konami von Mitte Juni bis Mitte August ein Internet-Event zum Thema "Gespenster & Vampire". Als Krönung der untoten Feierlichkeiten findet auch eine Vampirjagd im Netz statt: **http://www.konami-europe.com**

Die Teilnahmebedingungen etc. erfahrt Ihr übrigens ebenfalls unter jener Adresse. Es sei schon mal soviel verraten: Als Hauptpreis winkt ein stilvolles Grusel-Wochenende für zwei Personen in einem echten schottischen Spukschloß! Ergänzt wird das Angebot durch Links zu den gruseligsten Seiten im Netz.



AIBO Sony

Neben "Walkman", "PlayStation", und "Discman" hat Sony bestimmt noch Hunderte weiterer Warenzeichen und Namensrechte weltweit auf sich eingetragen. Neuerdings gehört übrigens auch die Kreation "AIBO" zu Sonys Besitztümern. AIBO leitet sich von A.I. (englisch für Künstliche Intelligenz) und Robot ab, klingt aber auch, als ob es was mit Eye (Auge) und Robo zu tun hat und bedeutet im japanischen soviel wie "Kumpel". Genau ein solches Wesen hat Sony nun erschaffen, einen sehenden, intelligenten, einfühlsamen Freund – das Roboterhündchen AIBO. Völlig autonom, mit eigenen Verhaltensmustern und Gemütszuständen ausgestattet, paßt sich der Blechkamerad der jeweiligen Familiensituation an. Alterungsprozesse und Erlerntes haben auf einem 8MB-Speicherbaustein Platz. Das limitierte US-Kontingent von 2.000 Kötern war binnen 48 Stunden ausverkauft – trotz des stolzen Preises von rund 5.000 Mark. Wer einen ordern will oder die Story nicht glaubt und sich vergewissern will, braucht auf jeden Fall einen PC mit Internet-Anschluß. AIBOs und Infos rund um AIBO gibt's nämlich nur im Netz. Hier die URL: **http://search.sony.co.jp/~backup/www.world.sony.com/robot/top.html**



Star Wars Bundle N64

Seit dem 10. Juni ist ein neues N64-Bundle auf dem Markt, das sogenannte "**Star Wars Episode 1: Racer Limited Edition Set**". Sammler sollten allerdings nicht blindlings zugreifen, da es sich bei diesem Set lediglich um ein stinknormales schwarzes N64 mit einem Controller + besagtem *Star Wars*-Spiel handelt. Das mit "Limited Edition" steht nur auf der Packung, war aber wohl nicht wirklich so gemeint. Jemand, der sich sowieso wegen dem *Racer* ein N64 zulegen wollte, macht allerdings einen guten Schnitt, da er beim Komplettpreis (299 Mark) rund 50 Mark gegenüber dem Preis für die Einzelteile spart.



Spart Geld, ist schön verpackt – das war's.

VF 3TB (PAL)

Virtua Fighter wird sich vermutlich einen Monat verzögern, dafür implementiert SEGA gerade einen Zweispielermodus. Thanx!

NEUE PSX

Still und heimlich, von der Öffentlichkeit nahezu unbemerkt, hat Sony Play-Stations einer neuen Baureihe eingeführt. Auf den ersten Blick merkt man nix, vergleicht Ihr jedoch die Rückwand einer neu gekauften PS mit der von einer zu Weihnachten geschenkt bekommenen, dann merkt Ihr, daß der Parallel-Port wegrationalisiert wurde. Ade Action Replay, Xploder oder Video CD-Adapter – adieu, Ihr Lieben!

SPIELEFLOHMARKT

Wer seine Oldie-Sammlung um ein paar Raritäten bereichern will und im Nordosten Deutschlands wohnt oder nicht dort wohnt, aber zur Love Parade sowieso nach Berlin fährt, der sollte am Sonntag, den 11. Juli zwischen 14 und 18 Uhr mal in der Halle vom Statthaus Böcklerpark (U-Bahnhof Prinzenstraße) vorbeischauen. Dort findet bereits zum dritten Mal dieses Jahr die "Videospiele-Börse-Berlin" statt. Ihr könnt hier Spiele aller Syteme kaufen, tauschen oder verkaufen – natürlich auch ohne eigenen Stand. Echte Schnäppchen sind zwar selten, da die meisten Besucher Freaks sind und sehr wohl wissen, was z.B. ein japanisches *Dracula X* oder *Parasol Stars* für die PC Engine wert ist, aber interessant ist ein Besuch allemal. Der Eintritt kostet übrigens drei Mark, zusätzliche Infos gibt's täglich ab 18:00 Uhr unter der Nummer 030 - 685 87 56. Die restlichen Termine für dieses Jahr lauten wie folgt: 22. August, 3. Oktober und 5. Dezember, jeweils am selben Ort.



Racing Simulation 2 N64/PS

UBI Soft veranstaltet noch bis zum 15. Juli eine große Telefon-Gewinnspielaktion. Ihr müßt Euer Phone lediglich mit der Rufnummer **01805-RACING** (für Leute ohne Ziffern/Buchstabentelefontasten hier nochmal in dechiffrierter Form: 0180-722454) füttern und die Frage nach der Anzahl der Grand-Prix-Rennstrecken in *Racing Sim 2* richtig beantworten. Danach werdet Ihr noch nach Alter, Adresse usw. gefragt, das wars's. Die Minute bei dieser Verbindung kostet 48 Pfennige und zu gewinnen gibt's außer Jacken, Uhren und diversen Überraschungspreisen auch zwei Tickets zum Deutschen Grand Prix in Hockenheim.



KKND Krossfire-Auflösung

Als wir in Ausgabe 05/99 nach Alternativvorschlägen bezüglich der Bedeutung des Spielenamens "KKND" suchten, hätten wir nicht gedacht, daß so viele reimlustige und sprachgewandte junge Damen und Herren zu unserer Leserschaft zählen. Hier eine Kostprobe der abgefahrensten KKND-Interpretationen: Kalte Katze Nicht Dünsten, Kutaragi Konstruiert Nintendos Dreamcast (kleiner Seitenhieb auf die ZEIT, wie?), Kluge Köpfe Naschen Diätschokolade, Kacken Karnickel Niemals Dünn?, Küssen Knutschen Nageln Davonlaufen, Kastrierte Klingonen Nähen Damenkleider, Kugelrunde Kühe Necken Diplomlandwirte, Karels Kann Nicht Dichten (wie wahr, wie wahr ...), Klaus Kinkel Nagt Dinkel. Was haben wir gelacht! Nun aber genug geschäkert, keinen Pulitzer-Preis, dafür aber je ein *KKND 2* für die PlayStation + Lösungsbuch haben folgende Dichterseelen gewonnen: Jens Günther/Weißwasser, Maik Burandt/Berlin, Michael Liedtke/Korbach, Akram Karim/Berlin, Gerald Laner/A-Volders, Johannes Oppermann/Frankfurt, Eugen Krause/Heyda, Marcel Grünig/Oberalm, Hannes Bittenauer/A-Wien, Steffen Simonet/Kirschfurt, Andreas Berger/Chemnitz, Friedhold Reiter/Hof, Oliver Herrmann/Hamm, Karl Klein/Wodern, Roger Lippuner/CH-Domat, Mike Spalden/Nelletal, Jörg Hauke/Berlin, Regina Herzog/Coburg, Gerald Siegel/A-Wels und Dieter Stahl/Freiburg. Happy Congratulations!

PS: Hallo Infogrames, nur zur Info, unsere Leser vermissen in Eurem Spiel neben vielen anderen vor allem folgende Rassen: Mongolen, Gobbos, Gremlins, Eunuchen (wegen der Sprachsamples), die Bugs aus Starship Troopers, Ysalters, Hobbits, rassige Italienerinnen, und Bayern (als dumpfe, aber sehr brutale und kriegslüsterne Bergrasse). Also, baut gefälligst irgendwen davon im dritten Teil ein, sonst will niemand mehr Eure Spiele!

WWF Attitude

Und noch 'ne kleine Auflösung: Vor gut zwei Monaten hat Christian ja bekanntlich keine Mühen gescheut und ist nach Oberhausen gejettet, um dem WWF Strikes Back-Event beizuwohnen und drei Video Games vom "Rock" höchstpersönlich signieren zu lassen. Gewonnen haben diese Sammlerstücke Andreas Bujanov aus Hanstedt, Andreas Sesko aus A-Salzburg und Thomas Sparber aus I-Meran. Die richtige Lösung auf unsere kleine Preisfrage lautete natürlich "British Bulldog".

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO`99



Er hat sich wahrhaft gelohnt, der Besuch der diesjährigen E3 in L.A.! Erste Fakten über die nächste Nintendo-Konsole, ein spielbares PS2-Game, ein sehenswertes DC-Start-Line-Up, dazu Dutzende absoluter Highlights aller Genres für sämtliche Plattformen – was will man mehr als passionierter Zocker?

Da Ihr sowieso wahrscheinlich gespannt wie ein Flitzebogen seid, wollen wir Euch an dieser Stelle nicht lange mit einleitendem Geschwafel aufhalten, sondern gleich die Bühne freigeben für die Stars der E3 '99: Die neuen Konsolen und über 80 kommende Knaller-Games, die wir Euch, sortiert nach Genres, detailliert vorstellen. Zum Schluß findet Ihr noch eine dicke Tabelle mit allen Titeln, auf die wir hier leider nicht näher eingehen konnten. Viel Spaß!

Nintendo & das Dolphin-Projekt

Einen Tag vor dem eigentlichen Start der E3 gab es bereits den ersten Paukenschlag zu vermelden. Nintendo verkündete auf einer im L.A. Theatre einberufenen Pressekonferenz stolz eine milliardenschwere Allianz mit den führenden Elektronik- bzw. Chip-Herstellern IBM und Matsushita (stecken z.B. hinter der Marke Panasonic). Grund des Ganzen? Big N plant allen Ernstes bereits Ende nächsten Jahres als letzter der großen Drei im Konsolenbusiness unter dem Codenamen "Dolphin" die stärkste Maschine zu launchen – und das zu einem Massenmarkt-tauglichen Preis, was ja bisher Sonys größtes Problem bei deren PS-Nachfolger darzustellen scheint. IBM wird mit seiner revolutionären 0,18-Mikrometer-Kupfer-Chip-Technologie ('97 als Ablösung der Aluminium-Verbindungen bei Transistoren in Chips erfunden) die CPU bauen und Matsushita ist für das DVD-ROM zuständig (nach dieser Ankündigung, fortan endlich auf die angestaubte Modultechnik zu verzichten, tobte ein Beifallsorkan durchs Theater!), das erstens extrem sicher gegen Raubkopien entwickelt werden und zweitens ebenso zugriffsschnell wie ein ROM-Modul sein soll – der alte Nintendo-Plug'n'Play-Charakter bliebe also erhalten, die enormen Produktionskosten und der Zeitaufwand der Modulherstellung würden wegfallen. Neben der hochkarätigen IBM-CPU soll zudem eine Menge Extra-RAM verfügbar



und der Datenfluß zwischen Prozessor und dem Haupt-Grafik-Chip deutlich optimiert werden. Euphorie also ohne Ende, zumal die Technik-Experten von Rare und Game-Guru Miyamoto bereits in höchsten Tönen vom Dolphin schwärmen? Ja und nein: Da von Demos, Projekten oder gar Spielen für diese Hi-Tech-Hardware rein gar nichts zu sehen war, liegt die Vermutung nahe, daß Nintendo unter dem Zugzwang, bedingt durch den nahenden

DIE DOLPHIN-TECHNIK

CPU:	IBM Gekko Prozessor (Weiterentwicklung der IBM Power PC Architektur) Taktfrequenz 400 MHz (d.h. 100 MHz schneller als die PS 2!) 0,18 Mikrometer-Technologie	System Memory:	High Speed DRAM-Technik Speicherbandbreite 3.2 GB/Sekunde
Grafik:	Custom Chip von ArtX Inc. (Hersteller: NEC) mit 200 MHz getaktet DRAM-Technik in einem 0,18 Mikrometer-Kupfer-Chip	Software Medium:	Matsushita DVD mit Hi-Tech-Kopierschutz

Dreamcast-Launch und der bereits spielbaren PS 2, etwas in dieser Richtung verkünden mußte – die recht unpräzisen Hardwaredaten (siehe Kasten) belegen das. Andererseits ist es sehr erfreulich, daß Sony eine weitere mächtige Konkurrenzmaschine zu fürchten hat, deren Taktung (eine der wenigen konkreten Angaben) immerhin schon mal 33,3 Prozent höher liegt! Doch wann ist schon jemals ein neues Nintendo-Hardware-Produkt pünktlich zum Release-Termin erschienen?

Rätselhaft: Segas Seaman-Displays.

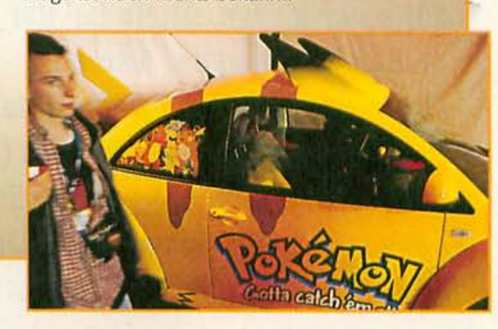
Sega und der Dreamcast-Launch



Sega ließen die hochgesteckten Nintendo-Ankündigungen offensichtlich kalt – statt dessen zelebrierte man in einer Pre-Realease-Party den unmittelbar bevorstehenden DC-Launch in Europa und Amerika und ließ sich dort in der unumstößlichen Auffassung von Gleichgesinnten bestärken, wieder die Besten und Größten zu sein ("DC kicks some serious Butt!"). Objektiv gibt es aber auch sehr Erfreuliches zu berichten: Zum Grundpreis von 499 Mark wird im deutschen DC-Lieferumfang nun doch ein Modem enthalten sein, mit dem dank einer Kooperation mit dem Anbieter British Telecom (bzw. VIAG Interkom) ein Zugang ins Internet lediglich zum Kostenpunkt einer lokalen Telefonverbindung garantiert wird – ohne jegliche Providerkosten und Nutzungsgebühren! Ein unserer Meinung nach wichtiger Schritt seitens Sega, wenn die Fans in Europa für das Grundgerät – die Engländer werden mit 200 Pfund (rund 600 Mark) übrigens noch mehr geschröpft – zugunsten eines offensichtlich subventionierten US-Launch-Preises von 199 Dollar auf dem großen und prestigeträchtigen amerikanischen Markt schon um einiges tiefer in die Tasche greifen müssen. Ein Blick auf die mit potentiellen und bereits verfügbaren Hits nur so gespickte Release-Liste (alles spielbar – siehe Kasten) entschädigt jedoch in großem Maße.

DER POKÉMON-WAHN

Nach dem Launch im Herbst letzten Jahres in den USA steigert sich der Pokémon- (oder Pocket-Monster)-Wahn weiter. Sämtliche auf dem GameBoy gezüchteten Mini-Monster können ab Juli via des separat erhältlichen N64-Transfer-Paks im N64-*Pokémon Stadium* in den Kampf geschickt werden. Aufgrund einer Kooperation mit der Blockbuster-Videothekenkette lassen sich in *Pokémon Snap* photographierte Viecher für drei Dollar an einer speziellen Station in Form von 16 Stickern ausdrucken. An weiteren GameBoy-(Color)-Titeln wie z.B. *Pokémon Pinball* mit dem ersten Modul-internen Rumble Pak, einer TV-Show, Kartenspielen und Merchandising en masse fehlt's mittlerweile auch nicht mehr – bei einem US-Umsatz von bisher 2,6 Mio *Pokémon*-Einheiten auch verständlich – wenn's schee macht ... Über einen Deuschtland-Release dieser Kinder-Plage ist noch nichts bekannt.



Sony und das erste PS2-Spiel

Unter all den mächtigen Dekorationen (siehe Bild) von Lara, Crash, Spyro, den gigantischen *Ape-Escape*-Aufbauten oder dem *Final Fantasy VIII*-Turm wirkte die kleine, unscheinbare Pyramide mit ihren vier Monitoren irgendwie verloren am Sony-Stand – wollte man das nach wie vor exzellent laufende PS1-Geschäft durch einen zu aufdringlichen PS2-Auftritt nicht gefährden? Die Absperrung und die Cops ließen jedoch gleich darauf schließen, daß dort etwas Besonderes im Gange war: In der Tat konnte man hier ein paar Runden mit einem Flitzer in einem Spiel drehen, das wohl ein PS2-*Gran Turismo* sein soll – oder vorgab, es zu sein, denn wohin das Kabel des angeschlossenen PS1-Joypads im Inneren der Pyramide führte, wissen wohl nur die Bühnenarbeiter, die das Ding zuvor zusammengebaut haben. Was war zu sehen? Ein glitzernder Bolide bei Nacht mit Metallic-Lack-Effekten und einem Environment Mapping "nicht von dieser Welt", der alle anderen Racer-Boliden ausnahmslos alt aussehen ließ. Die gebotene Strecke an sich war jedoch nichts Besonderes. Trotzdem machte diese Präsentation natürlich Lust auf die PS2, deren Launch in Japan nach wie vor Ende des ersten Quartals im nächsten Jahr bevorstehen soll. *rk/ds*



REKORDE & KURIOSITÄTEN

Was wäre eine E3 ohne Sensationen, Gerüchte, Running Gags & Rekorde? Letzteres beansprucht z.B. Capcom mit einem 512 MBit (doppelt so groß wie *Zelda*!) großen Modul der N64-Konvertierung ihres indizierten Zombie-Hits. Daß Titus den angeschlagenen Riesen Virgin inklusive Interplay gekauft hat, wird den Fortgang der längst überfälligen Titel *R.C. Stunt Copter* (immerhin spielbar) & *Messiah* (mal wieder nicht zu sehen) nicht unbedingt beschleunigen. Wenn Ubi Softs *Rayman*-Sequel schon ewig nicht fertig wird, sollen die Fans nach dem Start wenigstens doppelt was von ihrer Kult-Figur haben: Derzeit wird an 13 Episoden einer Cartoon-TV-Serie im *Toy Story*-Stil gearbeitet, die Ende nächsten Jahres anlaufen soll. Das von aller Welt erwartete *Tomb Raider 4* wurde nicht gezeigt (obwohl eine spielbare Version nach Aussage von Eidos existiert) – aus Angst vor negativer Berichterstattung ("Schon wieder das Gleiche ...")! Fakt ist aber, daß Capcom und Eidos einen Deal geschlossen haben, der zwei Kracher beinhaltet: Capcom darf den vierten Lara-Teil in Asien vermarkten und überläßt Eidos in Europa *Resident Evil 3*! Die Gerüchteküche besagt außerdem, daß Silicon Dreams als erster Euro-Entwickler ein PS2-Dev-Kit hat und an einem *Champions League*-Gekicke arbeitet. PS: Ihr braucht jetzt auch im Urlaub nicht mehr auf Mario & Co. zu verzichten: Bereits über 38.000 Flugzeugsitze und 600.000 Hotelzimmer sind mit SNES und N64 plus Spielen ausgerüstet!

ACTION & ACTION-ADVENTURE

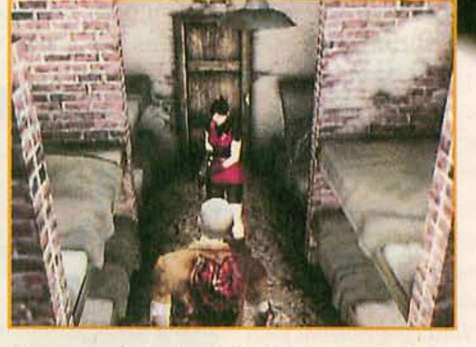
Wow, das verspricht ein absolut heißer Jahresabschluß zu werden! So viele erstklassige Newcomer, Fortsetzungen bekannter Highlights & hochwertige Action-Lizenzen tummelten sich selten auf einer Messe. Allein bei der bloßen Nennung der Namen *Resident Evil*, *Metal Gear Solid*, *Perfect Dark* und *Shadow Man* (siehe Special auf Seite 46) geraten Spiele-Fans bereits ins Schwärmen. Das sind aber bei weitem nicht alle gezeigten Highlights – wir stellen Euch die 25 Top-Anwärter auf den Action-Thron '99 für PS, N64 und Dreamcast detailliert vor. Wer übrigens die einzige echte Fortsetzung von *Resident Evil* und eine neue Dimension von *Castlevania* erleben will, der kommt um die Anschaffung von Segas neuem Baby nicht herum. Doch nun heißt's: Feuer frei!

Drei der größten Publikumsmagneten und Showstopper fanden sich diesmal am Capcom-Stand und alle drei haben etwas mit Survival Horror zu tun – ein wahres Fest für *Resident-Evil*-Fans! Den Anfang macht *RE3*, das im Grunde genommen gar kein echtes Sequel ist.

RESIDENT EVIL CODE:VERONICA

RESIDENT EVIL
CODE:Veronica

Dieser *Resident Evil*-Titel stellt im Gegensatz zum PlayStation-*Resident Evil 3 Nemesis* die echte Weiterführung des Plots dar – und das exklusiv auf der leistungsstarken Dreamcast-Hardware! Wie im Render-Abspann vom indizierten PS-Vorgänger bereits angekündigt, macht sich die Heroin Claire Redfield nach Europa auf, um ihren Bruder Chris zu suchen und der teuflischen Umbrella-Organisation ein für alle Mal das Handwerk zu legen. *Code Veronica* war auf der E3 im Gegensatz zu *Nemesis* nicht spielbar und nur als Video zu bestaunen. Was dort jedoch zu sehen war, ließ jeden *RE*-Fan in Verzückung geraten: In Echtzeit berechnete Szenarien, die fast so detailliert und photorealistisch kommen wie die vorgerenderten PS-Backgrounds, pulsierende Zombie-Wunden, sich im Wasser ausbreitende Blutlachen von niedergestreckten Gen-Mutanten und Schocker-Lichteffekte vom Feinsten in den unterirdischen Gängen des Umbrella-Hauptquartier-Labors. Erwartet außerdem mehr Zombies als je zuvor gleichzeitig On-Screen, phantastische Zwischensequenzen und Boßgegner von furchterregendem Kaliber wie eine Gummi-Tyrant-Mutation, die sich à la *Street Fighter*-Dhalsim beliebig strecken und mit ihren Griffeln von Wand zu Decke saugen kann. Einen besseren System-Seller hätte Sega gar nicht auffahren können!



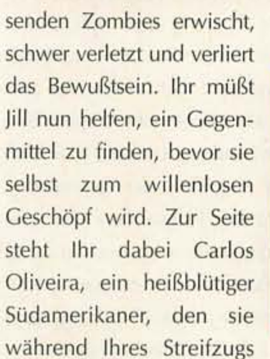


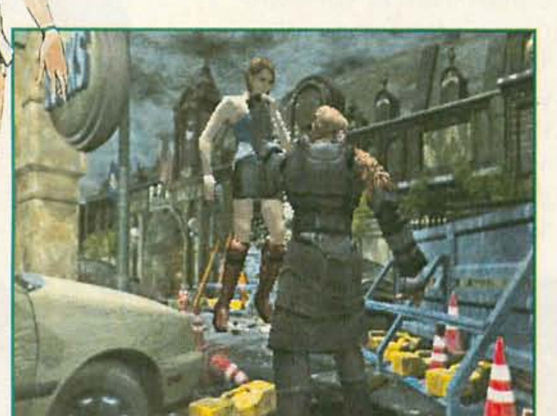
INFO

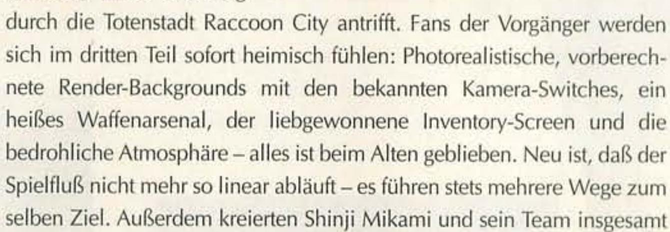
System:	Dreamcast
Hersteller:	Capcom
Geplanter Erscheinungstermin:	Winter'99

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Die Zombies sind zurück! Mit dem drittem Teil der erfolgreichsten Horror-Serie aller Zeiten (ca. neun Millionen verkaufte Einheiten) wird der Wunsch aller PlayStation-Zocker diesen Winter endlich erfüllt – nun ja, fast. Denn die Storyline von *Nemesis* beginnt nicht etwa am Ende des mittlerweile indizierten Vorgängers und begleitet die Heldin Claire Redfield auf der Suche nach ihrem in Teil eins verschollenen Bruder Chris nach Europa. Nein, Ihr schlüpft erneut in die Haut von Jill Valentine, einer der S.T.A.R.S.-Soldaten aus *Resident Evil 1* und versucht unmittelbar nach den fürchterlichen Ereignissen im Herrenhaus und dem angrenzenden Gärtchen plus Labor aus Raccoon City zu erkommen. *Resident Evil 3 Nemesis* müßte also eigentlich *Resident Evil 1.5* heißen, da es exakt zwischen den beiden Vorgängern angesetzt ist, genauer gesagt einige Stunden vor dem zweiten Teil. Kurz vor ihrer endgültigen Rettung wird Jill nun jedoch von den fleischfressenden Zombies erwischt, schwer verletzt und verliert das Bewußtsein. Ihr müßt Jill nun helfen, ein Gegenmittel zu finden, bevor sie selbst zum willenlosen Geschöpf wird. Zur Seite steht Ihr dabei Carlos Oliveira, ein heißblütiger Südamerikaner, den sie während Ihres Streifzugs durch die Totenstadt Raccoon City antrifft. Fans der Vorgänger werden sich im dritten Teil sofort heimisch fühlen: Photorealistische, vorberechnete Render-Backgrounds mit den bekannten Kamera-Switches, ein heißes Waffenarsenal, der liebgewonnene Inventory-Screen und die bedrohliche Atmosphäre – alles ist beim Alten geblieben. Neu ist, daß der Spielfluß nicht mehr so linear abläuft – es führen stets mehrere Wege zum selben Ziel. Außerdem kreierten Shinji Mikami und sein Team insgesamt zehn Zombie-Typen (alte und neue) sowie bösartigere Feindkreaturen als je zuvor, die wie der Golem aus dem letzten Teil imstande sind, Euch immer und überall in einen Hinterhalt zu locken. An einem der Kritikpunkte der Prequels – die Schwäche der Charaktere im Nahkampf – wurde ebenfalls gearbeitet: Mittels eines Dodge-Manövers soll es Jill & Co. (ob Carlos selbst spielbar ist, ließ sich auf der E3 noch nicht in Erfahrung bringen) nun möglich sein, den Angriffen der Monster geschickt Paroli zu bieten. Ähnlich wie bei *Metal Gear Solid* soll es außerdem möglich sein, durch bestimmte Entscheidungen den Ausgang der Story maßgeblich zu beeinflußen. Bevor Ihr Euch auf den Weg machen und mehr vom niederträchtigen Plan der Umbrella Corporation enthüllen könnt, müßt Ihr Euch aber noch bis zum Winter gedulden. Geschickt ist's auf jeden Fall von Capcom, denn ein vierter und finaler PS-Teil mit dem Showdown in Europa (siehe auch *Code Veronica*) steht dadurch ja schließlich auch noch ins Haus.







RESIDENT EVIL 3 Nemesis





INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Capcom
Geplanter Erscheinungstermin:	November '99

DINO CRISIS





Mit *Dino Crisis* steht ab Juli der erste offizielle *Resident-Evil*-Ableger des Teams um den Capcom-Hit-Producer Shinji Mikami in Japan Shotgun bei Fuß. Diesmal schrillen die Alarmglocken auf einem idyllischen Karibik-Eiland, wo ein Jung-Professor namens Dr. Kirk an einem revolutionären Experiment rund um die ultimative Energiequelle namens "Dritte Energie" bastelt. Scheinbar relativ gefährlich und/oder erfolglos, denn die staatliche Subventionierung wurde kurzerhand ausgesetzt. Seit diesem Zeitpunkt wird von unerklärlichen Zwischenfällen und Todesopfern in der Gegend berichtet, die von Urzeitkreaturen herrühren sollen. Eine bewaffnete Eingreiftruppe soll diesen Dr.Kirk nun unverzüglich stoppen, seine Forschungsunterlagen kassieren und den Gerüchten auf den Grund gehen. Sobald Ihr als Söldner-Lady Regina Eure Füße auf den verseuchten Sand gesetzt habt, ist Schluß mit Lustig: Unter den Angriffen der gerenderten Raptoren, Veloceraptoren (Flugsaurier) und des gnadenlosen T-Rex kämpft Ihr im geheimen Labor ums nackte Überleben. Die düstere grauschwarze 3D-Polygon-Grafik wird dabei im Gegensatz zu *Resident Evil* in Echtzeit berechnet und sah in der spielbaren E3-Version zu Beginn noch nicht ganz so überzeugend aus. Neu: Dinos können Euren Charakter mit fiesen Attacken entwaffnen, Wände und Decken brechen ein, Waffen lassen sich kombinieren, verletzte Soldaten ziehen eine Blutspur hinter sich her und bei Gefahr wird automatisch eine vorsichtig schleichende Haltung eingenommen. Virgin Interactive wird bei *Dino Crisis* übrigens eng mit der BPjS zusammenarbeiten, um eine Indizierung dieses vielversprechenden Titels zu vermeiden. Capcom selbst wird den neuen Survival-Horror-Franchise mit einer Multi-Millionen-Dollar-Kampagne in sämtlichen Medien pushen – sieht alles ganz nach einem prächtigen Sommer-Hit aus!







DINO CRISIS

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Virgin/Capcom
Geplanter	Juli (Japan)
Erscheinungstermin:	August (USA)

CASTLEVANIAS





Der unsterbliche transsylvanische Blutsauger Dracula gibt noch immer keine Ruhe, und so müssen die Nachfahren der Belmont-Vampirjäger erneut ran. Das Dreamcast-exklusive *Castlevania Resurrection* macht dabei das Dutzend an *Castlevania*-Titeln voll und ist als reinrassiges Action-Jump'n'Run angelegt, in dem Ihr gegen Skelette, Mumien und Werwölfe zu Felde zieht. Mehr als das erstklassige Intro war jedoch nicht zu sehen. Bei *Castlevania Special Edition* fürs N64 ist auch noch einiges zu klären. Gerüchte besagen, daß lediglich ein dritter Charakter (ein Wolfsmensch) das Duo Carrie/Reinhardt verstärkt und das eigentliche Spiel identisch mit dem jüngst getesteten N64-Game sein wird. Sollten jedoch noch neue Level dazukommen, wird man das Ganze laut Konami *Castlevania 2* nennen.

INFO

System:	Dreamcast/N64
Hersteller:	Konami
Geplanter	Oktober/
Erscheinungstermin:	November'99



METAL GEAR SOLID VR MISSION

Ehemals *MGS Integral* tituliert, schickt Euch diese Special Edition wahlweise als Solid Snake, Liquid Snake oder auch als der ominöse Ninja in über 300 ziemlich komplexe Trainingsmissionen im Vektorgrafik-Stil. Ihr müßt als Spion in spe Kettenreaktionen auslösen, harte Zeitlimits knacken, fiese Puzzles lösen und in ausgedehnten Missionen auch Killer aufspüren und jagen. Natürlich steht Euch dabei das komplette Waffenarsenal des Top-Hits (VG-Spielspaßwertung: 97 Prozent) zur Verfügung. Oberstes Missionsziel bleibt jedoch, unter keinen Umständen entdeckt zu werden. Wer von *Metal Gear* nicht genug bekommen kann, für den sind die *VR Missions* genau richtig.









INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Konami
Geplanter Erscheinungstermin:	Oktober`99



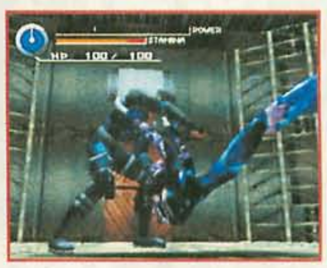
INFO

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Konami
Geplanter Erscheinungstermin:	September`99

HYBRID HEAVEN

Auch dieses mit Spannung erwartete Action-RPG nimmt immer konkretere Formen an. In einer geheimnisvollen Welt voller genetisch geklonter Lebewesen und Menschen schlagt Ihr Euch durch den New Yorker Untergrund, um eine Verschwörung aufzudecken, die bis an die Spitze der Regierung reicht. Leckere Hi-Res-Optik, upgradebare Angriffe und Defense-Aktionen, von Feinden erlernbare Moves und eine Menge Kampftechniken von Boxen über Wrestling bis hin zum klassischen Schußwaffengebrauch sind die Zutaten dieses kommenden N64-Highlights. Wem könnt Ihr noch trauen, wer ist schon geklont? Ab Herbst dürft Ihr es selbst herausfinden.



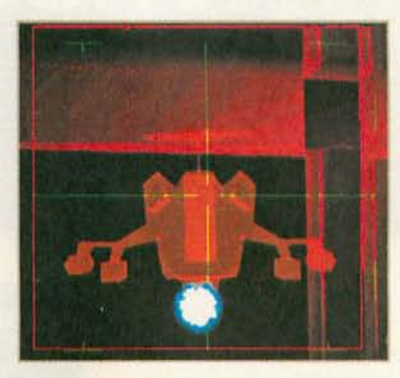


PERFECT DARK

Dem neben *Donkey Kong 64* am sehnsüchtigsten erwarteten N64-Titel von Rare wurde am Nintendo-Stand ein ganzer Schrein gewidmet, in dem man die Spezialagentin Joanna Dark an Dutzenden von Bildschirmen in Szene setzen konnte. *Perfect Dark* ist als konsequente Weiterentwicklung des Top-Sellers und bei uns indizierten Bond-Shooters wieder als reinrassiger First-Person-3D-Shooter angelegt und bietet neben Real-Time-Lightsourcing und feinen Special Effects wie Staub, Dampf und Sonnenstrahlen eine bisher unerreichte Dimension an feindlicher KI, die dem Spieler mit Teamwork, frühzeitiger Freund-Feind-Erkennung und neuen Bekämpfungsmaßnahmen für Eindringlinge exquisiten Kalibers wie Euch zu schaffen machen. Die von Rare entwickelte "Accoustic Shadowing Technology" soll auch Eure Ohren verwöhnen, wenn Ihr Joanna im Jahre 2023 in einer epischen, futuristischen Storyline von den Wolkenkratzern Chicagos bis zu einer Alien-Crash-Site auf dem Grund des Pazifiks führt. Ein kurzes Probespiel zeigte bereits die extrem schnelle, Expansion-Pak-unterstützte Engine, ließ aber noch die auf der Nürnberger Spielwarenmesse auf Video gesehenen Waffen-Glitzer- bzw. Reflektionseffekte vermissen. Wer Rare kennt, weiß aber, daß die englischen Jungs bis zum Dezember-Release alles Menschenmögliche, inklusive einem 4-Player-Splitscreen-Deathmatch-Mode, in diesen Hitkandidaten Nummer Eins integrieren werden.









INFO

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Rare/Nintendo
Geplanter Erscheinungstermin:	Dezember`99

KARSTADT

Mario Pak

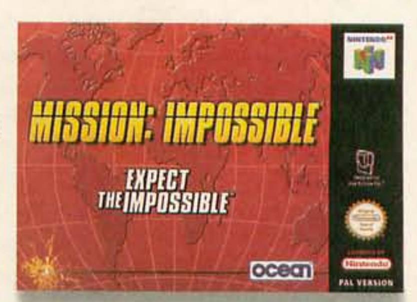
249.-

Mach Dich auf die Konsolen!

STAR WARS RACER
CASTLEVANIA
Je 129.95



MISSION IMPOSSIBLE
99.95







SOUTH PARK
119.95

Dual Shock

249.-







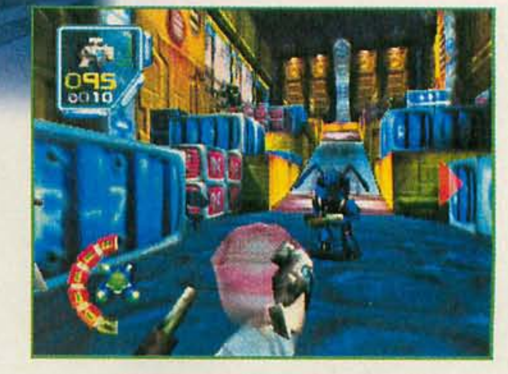
NEED FOR SPEED IV
METAL GEAR SOLID
DIVER'S DREAM
Je 99.95



FINAL FANTASY VII
49.95

699 2 3879

JET FORCE GEMINI



Wenn Nintendo Rare nicht hätte – es sähe düster aus in punkto absolute Blockbuster-Hits fürs N64. Auch das an Verhoevens "Starship Troopers" angelehnte *Jet Force Gemini* darf sich uneingeschränkt zu dieser Kategorie zählen. In diesem Sci-Fi-Shooter-Adventure führt Ihr die Space-Kids Juno, Vela und ihren Sidekick Lupus (ein Hund mit montierter Laser-Gun) in die Schlacht gegen eine Armee von Alien-Insekten. Der Clou dabei: Ihr müßt strategisch zwischen den Charakteren wechseln und sie zum finalen Kampf wieder zusammenführen. Ein Zweispieler-Simultan-Modus (einer steuert die Figur, der Mitspieler die Sidekick-Waffe), spezielle Multi-Player-Level, feine HiRes-Grafiken und umwerfende Laser-, Explosions- und Aufprall-Effekte lassen uns dem Release im Spätsommer entgegenfiebern.

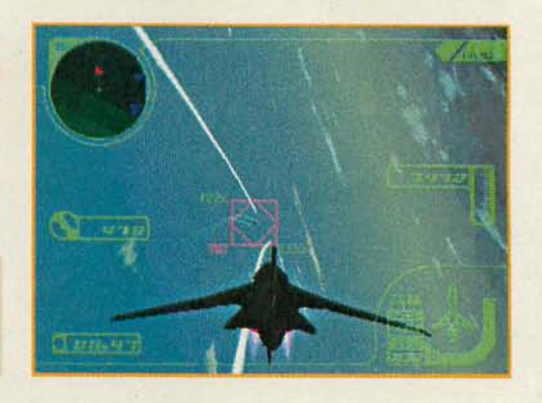


INFO

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Rare/Nintendo
Geplanter Erscheinungstermin:	Oktober '99



ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE



Für Freunde heißer Dog-Fights geht die beliebte *Ace-Combat*-Serie (in Europa *Air Combat*) mit realistischerer Grafik und verschiedenen gegenerischen Flugobjekten mit erstaunlicher Intelligenz in die dritte Runde. Mit neuen Maschinen, einem Multi-Missions- sowie einem Multi-Story-System plus einem VR-Cockpit-Mode will Sony zukünftige Piloten ködern. Kurz vor Red-Schluß kam noch die fertige japanische Version rein – mehr zu *AC 3* auf Seite 81.

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Sony/Namco
Geplanter Erscheinungstermin:	Ende'99



ASTEROIDS HYPER 64

Was einst in den Spielhallen für Furore sorgte, erscheint nun gehörig aufgepeppt fürs N64: Crave stattete den Atari-Klassiker mit radioaktiven, instabilen und hitzesuchenden Gesteinsbrocken, Power-Ups, Multi-Player, sowie Death-Match-Modi aus, und spendierte 50 Level in fünf Zonen für klassische 2D-Baller-Action.



INFO

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Crave Entertainment/Spyrox
Geplanter Erscheinungstermin:	August'99

BLADES OF VENGEANCE

Craves erste DC-Eigenentwicklung hört sich nach klassischem Hack'n-Slay-Gameplay in bester *Golden Axe* The Duel-Manier an: Ihr wählt von zwei Barbaren unterschiedlichen Geschlechts einen aus und schlagt Euch mit blankem Stahl und 30 Magiesprüchen durch 15 Level – vollgestopft mit mystischen Kreaturen wie z.B. Zyklopen, einer Insektenkönigin und dem Drachenlord-Obermotz. Trotz des etwas "rustikal" anmutenden Plots erwartet Euch ein episches Abenteuer und eine Mission im Dienste der Menschlichkeit, da es Eure Aufgabe ist, als Nachfahre eines einst mächtigen Königs das in Trümmern liegende Reich Eurer Vorfahren wieder zu einen.





INFO

System:	Dreamcast
Hersteller:	Crave Entertainment/Treyarch
Geplanter Erscheinungstermin:	Winter'99

DIE HARD TRILOGY 2



Vom mittlerweile indizierten Vorgänger sind über zwei Millionen Einheiten verkauft worden – Grund genug, dem armen Cop und Säufer John McClane im Feinrippunterhemd eine komplett neue Storyline rund um einen Hi-Tech-Terroristen-Überfall in Las Vegas auf den Leib zu schreiben. Die Action wird erneut dreigeteilt sein: Im Third-Person-Action-Adventure-Part dirigiert Ihr Bruce Willis alias McClane durch die Wüste und über den "Strip", im First-Person-Shooter-Teil wird per Lightgun alles kurz und klein geschossen, und mittels der Rennspiel-Engine klemmt Ihr Euch auch wieder hinter das Steuer eines hinterher schrottreifen Boliden. Eine verbesserte KI soll den Spieler zudem ins Schwitzen bringen. Ein echtes Überraschungsei: Drei Wünsche, ääh Spiele auf einmal!

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Fox Interactive/n-Space
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99

ALIEN RESURRECTION



Zum 20sten Geburtstag der säurehaltigen Alien-Brut schickt Fox Interactive gleich zwei neue Games um die berühmte Killer-Spezies ins Rennen, davon eines für die PlayStation, das andere (*Alien vs. Predator*) PC-only. In diesem Third-Person-3D-Shooter steuert Ihr die mittlerweile zum Halb-Alien mutierte Ripley bzw. einen der vier übrigen Charaktere, ballert Euch mit neun Waffentypen (Flammenwerfer, Frostspray, MG etc.) auf die garstige Brut (cool – auch Rückwärts-Feuer über die Schulter ist möglich!) den Weg durch zehn Level (auch neue, die nicht aus dem Film stammen). Soundeffekte und Dialoge aus dem gleichnamigen Streifen sorgen für authentische Spannung.



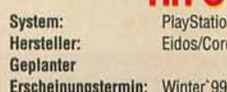
INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Argonaut/Fox Interactive
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99

FIGHTING FORCE 2



Daß die träge und zähflüssige *Fighting-Force*-Beat'em-Up-Engine nicht der Weisheit letzter Schluß war, schien auch Core Design klar zu sein – der Nachfolger spielt sich schon weitaus flüssiger. Diesmal kontrolliert Ihr Hawk Manson, einen SI-Cop, der ein Komplott um synthetische Söldner aufdecken soll – Roland Emmerichs "Universal Soldier" läßt grüßen. Diesmal wird auch nicht nur geprügelt, sondern mit dicken Wummen geballert, zahlreiche Puzzles gelöst und mit deutlich mehr und detaillierteren Animationen durch die Echtzeit-beleuchteten Stages stolziert. Verschiedene Trefferpunkte, intelligente Gegner (nehmen z.B. Hindernisse wahr) und der HiRes-Mode der PS bescheren uns Ende des Jahres einen heißen Kandidaten im Action-Universum Eurer grauen Kiste.



INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Eidos/Core Design
Geplanter Erscheinungstermin:	Winter'99

FEAR FACTOR



Lara Croft im Animé-Stil schießt sich auf der Suche nach den vermißten Töchtern eines Hongkonger Triadenchefs den Weg inmitten von vorgerenderten Backgrounds à la *Resident Evil* frei. So könnte man Kronos' (*Cardinal Syn*) neues Action-Adventure kurz und prägnant beschreiben. Leider fehlte der E3-Version noch etwas die Dynamik, und so stolzierte bzw. flanierte die Hauptdarstellerin eher über den Screen, statt sich flink in Deckung zu werfen oder den Kugeln auszuweichen. Immerhin bleibt noch etwas Zeit, um an den Bewegungen (Multi-Channel-Technologie: Waffe z.B. während eines Sprints ziehen und abfeuern) der drei steuerbaren Figuren in acht Welten zu feilen.

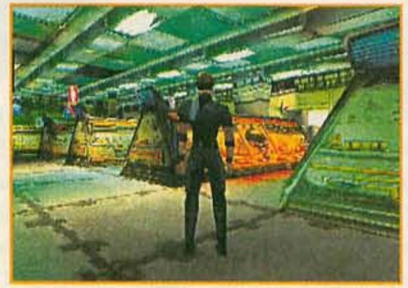


INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Eidos/Kronos
Geplanter Erscheinungstermin:	Winter'99

OMIKRON – THE NOMAD SOUL

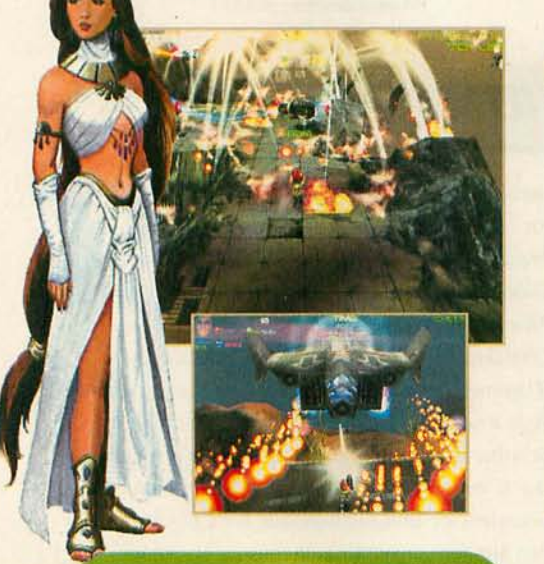
Ein interessantes und neuartiges Konzept bietet dieses 3D-Action-Adventure: Ihr werdet in den Körper eines *Omikron*-Bewohners projiziert und müßt durch Reden, Untersuchen, Kämpfen etc. herausfinden, warum und wieso. Witzig: Beißt Ihr ins Gras, übernehmt Ihr die Kontrolle der Person, die als erste die Leiche berührt! Die angekündigten Motion-Capture-Gesichtsbewegungen werden aber wohl PC-only bleiben.





INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Eidos/Quantic Dream
Geplanter Erscheinungstermin:	Winter'99



EXPENDABLE

Am Stand von Rage waren Arcade-Shooter-Liebhaber mit dem Dreamcast-Kracher *Expendable* voll in ihrem Element: Grundsolides Spielhallen-Gameplay in bester *One*-, *Apocalypse*- oder auch *Assault*-Bauart mit einer unglaublich soften 3D-Engine, dynamischen Lichteffekten, einer speziellen Partikel-Engine entführt den Spieler in eine wahre Next-Gen-Action-Welt. Mittels geschickter Kameraführung werden Bosse filmreif in Szene gesetzt und dürfen von zwei Spielern simultan bekämpft werden. Das Zitat eines englischen PC-Journalisten "Dies könnte das beste Spiel aller Zeiten werden" mag vielleicht etwas zu hoch gegriffen sein, weist aber eindrücklich darauf hin, was Euch hier erwartet!

INFO

System:	Dreamcast/PlayStation
Hersteller:	Rage Software
Geplanter Erscheinungstermin:	Juli/August'99

ARMORINES

ARMORINES
PROJECT S.W.A.R.M.

Wie *Jet Force Gemini* von Rare setzt auch Acclaims *Armorines* auf das "Starship Troopers"-Thema: Befreie die Menscheit von den Killer-Insekten. Dem reinrassigen 3D-Shooter, der weitgehend auf der *Turok 2*-Engine basiert, liegt – wie inzwischen fast Acclaim-üblich (*Turok, Shadowman*) – auch diesmal ein Comic-Strip zugrunde. Ihr ballert Euch also alleine oder zu zweit in fünf Umgebungen (hoffentlich nicht ganz so ausladend wie die in *Turok 2*) mit spacigen Hi-Tech-Knarren den Weg durch schön animierte Cyber-Spinnenbeine. An dem recht dichten Nebel am Horizont sollten die Iguana-Jungs allerdings noch etwas arbeiten.





INFO

System:	Nintendo 64/PS
Hersteller:	Acclaim/Iguana London
Geplanter Erscheinungstermin:	Dezember'99

GAUNTLET LEGENDS

Das wohl interessanteste Cooperative-Multi-Player-Game befindet sich derzeit bei Midway in der Entwicklung. In der Arcade-Konvertierung vom Nachfolger eines absoluten Klassikers wählt Ihr einen der vier Charakteren und zerstört Monster-Generatoren in Bergwelten, Mittelalter-Städtchen und dem Ewigen Eis in feinster 3D-Grafik. Die upgradebaren Kämpfer lassen sich auf Memory Card speichern und bei Freunden wieder einsetzen.





INFO

System:	N64/PlayStation/GB Color
Hersteller:	Midway
Geplanter Erscheinungstermin:	TBA

TOMORROW NEVER DIES

Endlich macht James Bond auch auf der PSX Station: EA läßt Euch ab Herbst den aktuellen 007-Streifen nachspielen, in dem Ihr versucht, dem Medien-Mogul Elliot Carver, der den dritten Weltkrieg anzetteln will, das Handwerk zu legen. In den 14 Missionen trickst Ihr Gegner mit allerlei Agenten-Schnickschnack von Q aus, saust auf Skiern Berghänge hinab, legt eine Auoverfolgungsjagd hin und jettet von England bis China rund um den Globus. Neben Bond ist auch Wai Lin – ein chinesischer Undercover-Mann – spielbar, und je nach Euren Aktionen kann der Plot des Spiels auch über den des Films hinausgehen. Daß zudem eine Menge Moves, Filmsequenzen und die berühmte Sniper Rifle mit von der Partie sind, läßt einiges erwarten. Lediglich die Grafik könnte crisper sein.



INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	EA/MGM Interactive
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Insider sind sich sicher, daß ein neuer Indy-Streifen mindestens eine eben solche Hysterie auslösen würde wie die aktuelle Star-Wars-Reinkarnation. Bis es soweit ist, dürft Ihr Euch an einem 3D-Action-Adventure im *Tomb Raider*-Ambiente laben. Es gilt, anno 1947, zu Zeiten des Kalten Kriegs, einen vermessenen russischen Plan zu vereiteln, mittels der infernalen Maschine im Turm von Babel ein Dimensionstor zu öffnen und somit das Ost-West-Gleichgewicht zu verschieben. Es fehlen jedoch noch einige Teile, und die müssen in mystischen Tempeln, Grabmälern und Höhlen in Baybylon, Kasachstan und Nubien gefunden werden. Freut Euch außerdem auf Rafting-Touren, typische Indy-Lorenfahrten, Jeep-Verfolgungsjagden und einiges mehr.





INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	THQ/Lucas Arts
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99

SLAVE ZERO

500 Jahre in der Zukunft werden Millionen Bewohner einer Mega-City von einem tyrannischen Diktator names Sovkahn unterjocht, der zu diesem Zweck eine geheime Energiequelle benutzt. Ihr seid Teil einer Rebellenorganisation, die mittels eines gigantischen Supermechs – *Slave Zero* – den Kampf aufnimmt. Mit diesem Monstrum feuert Ihr Euch in der Third-Person-Perspektive mit einem Arsenal futuristischer Schießeisen durch gegnerische Armeen, Super-Panzer, Titan-Cyborgs, hangelt Euch an Wolkenkratzern entlang und werft mit Autos, Bussen & Häusern. Die neuentwickelte "Ecstasy Engine" soll für Hunderte bewegliche Objekte On-Screen und mindestens 30 fps sorgen.



INFO

System:	Dreamcast
Hersteller:	Infogrames/Accolade
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99

STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE

Das durfte natürlich auf der Messe unter keine Umständen fehlen – the official Game zum neuen Star-Wars-Streifen. Legt Hand an so berühmte Charaktere wie die Jedi Obi-Wan Kenobi oder Qui-Gon Jinn, Königin Amidala sowie Captain Panaka, und rettet die galaktische Republik aus den turbulenten Zeiten. Eine Menge Puzzles aller Schwierigkeitsgrade, Interaktionen mit über hundert Figuren, Laser-Duelle mit Droiden, Söldnern und dem bösen Darth Maul sowie Original-Schauplätze von Mos Espa über den Wüstenplaneten Tattoine, die grüne Welt usw. sollen für ein Kino-Erlebnis zu Hause sorgen – und das (vom PC abgesehen) exklusiv für die PS. Dafür hat Big N bei uns den Racer exklusiv im Vertrieb.

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Lucas Arts/THQ
Geplanter Erscheinungstermin:	September '99

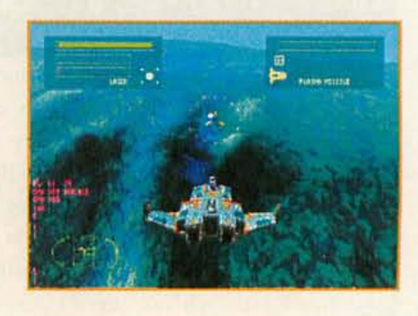


COLONY WARS RED SUN

Auch die Psygnosis-Space-Oper von epischen Ausmaßen geht hiermit in die dritte Runde. Diesmal steuert Ihr einen Han-Solo-Typ-Einzelkämpfer, der je nach Missionswahl entweder der Navy oder der Liga hilft. Höherwertige Texturen, mehr FMVs, ein orchestraler Soundtrack, mehr Waffen und Upgrades als je zuvor sollen Fans wieder in den Bann ziehen.

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Sony/Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:	Frühling'2000





RED DOG

Am mächtig großen Sega-Stand entdeckten wir diesen unscheinbaren Titel, bei dem Ihr einen mit einer Zwillings-MG bestückten Buggy durch sehr ansehnliche 3D-Umgebungen kommandiert und nach feindlichen Stützpunkten Auschau haltet, die in dieser Version leider noch nicht integriert waren. Könnte durchaus sehr witzig werden!

INFO

System:	Dreamcast
Hersteller:	Sega
Geplanter Erscheinungstermin:	September'99

RENNSPIELE

Dieses Genre zählt nach wie vor zu den Beliebtesten überhaupt, wie die Flut an Neuerscheinungen wieder mal eindrucksvoll beweist. Obwohl die PlayStation erwartungsgemäß erneut den Löwenanteil an PS-lastigen Racern (mit Star-Sequels wie GT 2, wipEout 3 oder F1 '99) für sich verbuchen konnte, erscheinen die ausgefallenen & innovativen Rennspiele wie Hydro Thunder, Trick Style oder Wild Waters (zunächst) exklusiv auf Dreamcast oder N64 Station. In diesem Sinne: Gentlemen, start your Engines!

ROLLCAGE EXTREME

Hätte der futuristische Racer *Rollcage* nicht mit extremen Steuerungsschwierigkeiten nach einem Unfall zu kämpfen gehabt, wäre er aufgrund der fulminanten Optik und des feinen Gameplays locker einen Classic Wert gewesen. Nach der ersten Proberunde mit dessen Nachfolger läßt sich schon Positives in dieser Richtung berichten: Zumindest die Kameraperspektive wurde so modifiziert, daß Ihr bei Salti & Schrauben stets nach vorne schaut. Außerdem sollen bis nächstes Jahr 20 neue Kurse in sechs Grafik-Sets, eine Handvoll neuer Waffen, ein deutlich erweitertes Liga-System sowie vier unverbrauchte Multiplayer-Modi (Stunt, Verfolgung, Zerstörung und *Rollcage* Fußball) hinzukommen.

rollcage EXTREME







INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Sony/Psygnosis (ATD)
Geplanter Erscheinungstermin:	Frühjahr 2000

DESTRUCTION DERBY 3





Sich von abtrünnigen Rebellion-Jungs mit ihrem *Demolition Racer* die Butter vom Brot nehmen lassen? Keine Chance – denkt sich Psygnosis und kontert mit einem echten *DD*-Sequel und realistischeren Karren, besser animierten Crashs & Explosionen sowie einem Arsenal neuer, verrückter Tracks und Multiplayer-Spielmodi.

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Sony/Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:	Ende'99

WIPEOUT 3



wip3out

Nach einem durchaus gelungenen Abstecher aufs N64 kehrt der berühmteste Future-Racer mit einer weiteren Episode wieder in seine graue PS-Heimat zurück. Apropos graue Heimat: Dies scheint man bei Psygnosis wörtlich genommen zu haben, denn die einzige spielbare Strecke war durch und durch in dieser unappetitlichen und abstoßenden Farbe gehalten und ließ zudem noch Effekte jeglicher Art vermissen. Da bleibt nur die Hoffnung auf die sieben weiteren neuen Tracks und die für den Winter groß angekündigten grafischen Verbesserungen. Fünf Spielmodi sollen für die nötige Langzeitmotivation sorgen. Um die Musik kümmert sich diesmal hauptsächlich DJ Sasha.

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Sony/Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:	Winter'99

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



Die nächste Offensive des bewaffneten Activision-Straßenfeldzugs in den Vereinigten Staaten der 70er ist einer der ganz wenigen Titel, die für alle drei Konsolensysteme angekündigt sind. Interessanterweise sah dabei die PS-Version zum E3-Zeitpunkt am besten aus, da offensichtlich am weitesten fortgeschritten. Insgesamt handelt es sich hier um ein klassisches Sequel mit neuen Kursen, neuen, bis an die Zähne hochgerüsteten Vehikeln, einem umfangreicheren Quest-Mode, ausladenderen Special Moves & Combos und den üblichen Optik-Upgrades mit Auspuffgasen, Nebel, schillerndem Wasser, Bremslichtern und – vor allem bei der DC-Version – wunderschönen Partikel-Effekten bei Explosionen.

INFO

System:	Dreamcast/N64/PS
Hersteller:	Activision/Luxoflux
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99

HYDRO THUNDER



INFO

System:	Dreamcast/N64/PS
Hersteller:	Midway
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99 (DC)

In keiner Liste herausragender E3-Games darf dieser fulminante Schnellboot-Racer fehlen. Wer das Game in der ausgestellten Arcade-Version spielen konnte, war hingerissen – die Wassereffekte, das halsbrecherische Streckendesign mit Superjumps über Wasserfälle und ganze Inseln hinweg, dieser Turbo-Speed mit den kombinierbaren Extras, die witzigen Grafik-Beigaben wie z.B. tuckernde Piratenboote oder Wale – in einem Wort: *Hydro Thunder* ist genial! Die vorerst exklusive Dreamcast-Umsetzung (N64 & PS kommen später) konnte da zwar optisch noch nicht 100-prozentig mithalten, genauso viel Spaß machte es aber allemal. *HT* ist ein echter Geheimtip!



TEST DRIVE 6

INFO

System:	Dreamcast/PS/GB Color
Hersteller:	Accolade
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99





Nach der mäßigen Qualität des Vorgängers war eine Überarbeitung echt dringend notwendig. Diesmal sollen detailliertes Environment Mapping, verbesserte Cop-AI, HiRes-Optik, 30 neue Kurse (u.a. Paris, Hong Kong & Louisiana) und 40 lizensierte Traumwagen englischer und US-Herkunft den Zocker zum Rasen verleiten.

SLED STORM

Frischen Wind ins Rennspiel-Genre brachte dieser exzellente Snowmobil-Racer (der erste überhaupt auf der PS) am EA-Stand. Ihr brettert und hüpft mit Eurem motorisierten Winter-Gefährt über insgesamt 14 herrlich verschneite Tracks in zwei Spielmodi: "Open Mountain" und "SnoCross" (eine Abwandlung von Motocross). Die Grafik weiß mit einer konstant hohen Framerate, aufspritzendem Schnee, spiegelndem Eis und Schlammeffekten zu überzeugen. Über 50 Stunt-Tricks, viele Shortcuts, ein Vier-Player-Splitscreen-Mode und *Road Rash*-verwandte Punch- & Kick-Aktionen geben diesem Racer-Geheimtip den letzten Schliff.



INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	EA
Geplanter Erscheinungstermin:	Sommer'99



INFO

System:	Dreamcast
Hersteller:	Acclaim/Criterion Studios
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99

TRICKSTYLE

Von uns in der letzten VG noch unter dem Arbeitstitel *Velocity: Trick Racer* vorgestellt, hat Criterions futuristisches Hoverboard-Rennspiel mit *TrickStyle* nun seinen endgültigen Namen verpaßt bekommen. Ihr verkörpert einen gelangweilten Teenie in der Zukunft (nur noch die Privilegierten dürfen 37,5 Stunden arbeiten!), der sich mittels Anti-Gravity-Surfen Ruhm und Anerkennung verschaffen will. Um zu gewinnen, müßt Ihr in den phantastisch anmutenden DC-Kursen nicht nur schnell sein, sondern auch tief in Eurer Stunt-Kiste (über 40 Stück) kramen. Nur so können in den Häuserschluchten von Tokio, London oder L.A. manchmal Abkürzungen gefunden werden. Mittels VMS lassen sich Eure Boards durch Mini-Games upgraden.



TEST DRIVE OFFROAD 3

Eine Testfahrt in dem brachialen Hummer (und 30 anderen Lizenz-Vehikeln) aus der dritten *TDO*-Inkarnation mit verbesserter Fahrphysik machte bereits Laune: Es gibt – mit Ausnahme einiger Richtungspfeile – keine ersichtliche Route: Ihr müßt Euch selbst den Weg durch dichte Wälder, tiefe Sümpfe und steile Berglandschaften (15 Kurse, zerstörbare Objekte etc.) bahnen.

INFO

System:	PlayStation/GB Color
Hersteller:	Accolade
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99







INFO

System:	N64/DC/PS/GB Color
Hersteller:	Titus
Geplanter Erscheinungstermin:	Sept.'99 (N64/GB) Dec.'99 (PS/DC)

ROADSTERS

In einem Traum-Cabrio mit Wind im Haar (bei aufgestelltem Ventilator, hehe) an der kalifornischen Küste (oder neun anderen Kursen) entlangrasen: ab September auf dem N64 möglich – drei Monate später auch auf DC und PS. Im Spiel waren schon absolute Luxus-Schlitten von Mercedes SLK über Ferrari F355 Spider bis hin zu Lamborghini Diablo VT Roadster enthalten – eine Lizenz dafür hat Titus bislang jedoch noch nicht. Grafisch machte *Roadsters* mit detaillierten Fahrzeugmodellen, schönen Lichteffekten, wechselnden Wetterbedingungen und genügend Weitsicht einen guten Eindruck – der Reaplay-Value soll noch durch Upgrades, Pitstops, Preisgelder und Wetten erhöht werden.





WILD WATERS

Unscheinbare Spiele machen oft am meisten Spaß – so geschehen beim neuen Kajak-Downriver-Game von Ubi Soft: Obwohl die Manövrierfähigkeit der Kajaks noch etwas mehr Pep vertragen könnte, begeisterte der hier präsentierte Gebirgsfluß-Kurs mit seinem wunderschönen Verlauf über Wasserfälle, Sandbänke und dem absolut realistisch anmutenden Wassereffekten auf Anhieb. Sollten die restlichen fünf Kurse (Devil's Elbow, Paradise, The Dragon, Glacier Peak & Ancient Valley) optisch ebenso hochkarätig ausfallen, sagen wir diesem mutigen N64-Rennspielversuch eine rosige Zukunft voraus. Eine absolut willkommene Abwechslung zum Asphalt-Einheitsbrei!

INFO

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Ubi Soft
Geplanter Erscheinungstermin:	Oktober'99

SPEED DEVILS



Das Fun-Racer-Genre auf dem Dreamcast ist noch etwas unterrepräsentiert – genau in diese Kerbe schlägt Ubi Soft mit seiner PC-Konvertierung *Speed Devils* (ehemals *Speed Busters*). Rast mit zehn abgedrehten und upgradebaren Phantasie-Muscle-Cars über sieben reizvolle Locations (Louisiana, Mexico, Area 51 u.a.), die den realen Gegebenheiten dort nachempfunden wurden. Nach kurzem Probespiel gefiel bereits das schnell in Fleisch und Blut übergehende Plug'n-Play-Arcade-Handling der dank schönem Environtment Mapping und ausgereiftem Lightsourcing prächtig glitzernden Boliden. Diesen Titel sollte man sich als frischgebackener DC-Besitzer unbedingt merken!

INFO

System:	Dreamcast
Hersteller:	Ubi Soft
Geplanter Erscheinungstermin:	Winter '99

FORMEL 1 `99

Nach dem *Formel 1 '98*-Desaster (Bugs ohne Ende in der Review-Version und nicht eingehaltene Versprechungen für die Verkaufsversion) nun ein neuer Anlauf: Alle aktuellen Daten (Teams, Fahrer und Strecken der 99er-Saison), eine hochentwickelte Gegner-KI, ultra-realistisches Handling und ein neues Entwickler-Team (die *Newman-Haas-Racing*-Macher) sollen's diesmal richten.

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99





CRASH TEAM RACING

Das alljährliche, weihnachtliche *Crash* wird diesmal nicht der vierte Teil, sondern ein Rennspielchen sein – genauer gesagt, ein dreister *Speed-Freaks*- bzw. *Mario-Kart*-Klon mit allen Charakteren und Items (vor allem mit den berühmten Extra-Kisten) aus der Beutelrattenserie. Ein erstes Probespiel konnte jedenfalls noch nicht völlig überzeugen.

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Sony/Naughty Dog
Geplanter Erscheinungstermin:	Dezember'99

GRAN TURISMO 2



Was kann man an einer auf extremen Realismus und ultimative Fahrphysik-Perfektion ausgelegten Rennsimulation wie *GT* noch verbessern? Vielleicht eine Prise Verbissenheit gegen Spaß austauschen? Immerhin gibt's nun einen Rally- und Drag-Race-Part, zwischen 300 und 400 (je nach US- oder Euro-Sony-Pressemappe) hochgezüchtete Rennwägen, 20 neue Kurse (u.a. Laguna Secca), aber auch wieder 60 knallharte Fahrprüfungen, ohne deren Absolvierung keine Chance auf eine Teilnahme an allen Rennserien besteht. Die Replays sollen noch realistischer sein, die Tuning-Möglichkeiten noch ausladender und der Handel der Boliden mit Kumpels via PocketStation noch spaßiger – wir sind jetzt schon entzückt!

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Sony/Polyphony Digital
Geplanter Erscheinungstermin:	Ende Sommer '99

MINI RACERS

INFO

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Nintendo
Geplanter Erscheinungstermin:	Ende'99

Konkurrenz für *Micro Machines 64* auch noch aus dem eigenen (Publisher-)Hause: Dirigiert eine Horde von Spielzeugautos über verrückte In- und Outdoor-Kurse. Bis zu vier Mitspieler ergötzen sich an diesem klassischen Multiplayer-Spielprinzip.



TOKYO XTREME RACER

Was wir auf der Tokyo Game Show am Genki-Stand unter dem Titel *Shoutokou Battle* schon anspielen konnten, kommt zum offiziellen DC-Start nun auch nach Europa und Amerika. Wie der Name schon andeutet, brettert Ihr auf Nippons Highways in edler Optik mit über 25 Boliden (tunebar) in diversen Rennen im Quest- /Training- oder Versus-Mode.

INFO

System:	Dreamcast
Hersteller:	Crave/Genki
Geplanter Erscheinungstermin:	September'99



CARMAGEDDON (64)

Beim bis dato rücksichtslosesten Rennspiel flogen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen – der Roboter und Zombies, die nichtsahnend über die Straßen torkeln, als der Spieler nach dem Motto "Augen zu und durch" weiter der Bleifuß-Taktik frönte. 30 Level, 10 Strecken, 20 Gegner, Power-Ups en masse und drei Zweispielermodi sind ein Wort für die Konsolen-Versionen!

INFO

System:	N 64/PS/GB Color
Hersteller:	SCI
Geplanter Erscheinungstermin:	Sommer '99







GTA 2



Alle nimmersatten *GTA*-Fans, die auch die in der letzten VG getestete *London-'69*-Mission-Disc schon durch haben, dürfen sich jetzt auf ein echtes Sequel freuen. Der kultig-simple Top-View-Grafikstil wird beibehalten – neu sind dagegen die Szenarien, die Missionen und die zu klauenden Autos bei diesem Gangster-Racer.

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Rockstar/DMA Design
Geplanter Erscheinungstermin:	Ende'99



KONAMI RALLY

In punkto Rennspiele hat der Action-Adventure- und RPG-Spezialist bis dato noch keinerlei Versuche unternommen. Mit *Konami Rally* möchte man der dichtgedrängten Konkurrenz jetzt ein Bein stellen. Das erste Gefühl am Pad mit einem Handling, das z.B. *V-Rally* durchaus ebenbürtig ist, war schon sehr positiv.



INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Konami
Geplanter Erscheinungstermin:	November'99

JUMP'N RUNS

Obwohl das N64 softwaretechnisch – zumindest in puncto Quantität – derzeit auf etwas wackeligen Beinen steht, ist es in seiner Parade-Disziplin Jump'n'Runs nach wie vor eine Macht und Sony mehr als ebenbürtig, wenn nicht gar überlegen, wie das aktuelle Line-Up der Third Parties belegt. In diesem Genre schwächelt vor allem das Dreamcast: Mit Ausname einer für Anfang 2000 angekündigten Konvertierung von *Rayman 2* ist auf Segas Flaggschiff in Sachen Hüpfspiele ziemlich tote Hose. Das muß besser werden, will man Sony und Nintendo an allen Fronten den Kampf ansagen!



DONKEY KONG 64

Ob die Jungs bei Rare nach Weihnachten noch wissen, wie die Sonne aussieht? Bis zum Ende des Jahres sollen schließlich nicht weniger als drei "Triple-A-Titel" (*Jet Force Gemini, Perfect Dark* und eben *DK 64*) fertig werden! Auf die 3D-Fortsetzung der erfolgreichen 16-Bit-Trilogie liegen dabei besondere Erwartungen: Nicht weniger als 2,5 Millionen Exemplare will Nintendo bis Anfang Januar losschlagen. Was bekommt Ihr dafür geboten? Laut Rare gleich fünf Spiele auf einmal, denn neben den bekannten Gesichtern Donkey und Diddy Kong sind auch Tiny, Chunky und Lanky spielbar – jeder mit einzigartigen Eigenschaften, welche zum Bestehen mancher Aufgaben unerläßlich sind. Die vor Euch liegenden acht Welten voller Bananen und fiesen Kremlingen dürfen übrigens auf völlig unterschiedlichen Wegen nicht-linear durchlaufen werden. Natürlich sind auch Bonus-Games und Sub-Games, wie eine Lorenfahrt, ein Speedboat-Ride oder Kanaonenschüsse à la Münchhausen, mit von der Partie. Zum ersten Mal überhaupt werden Donkey, Diddy & Co. auch Waffen – natürlich im Slapstick-Stil – benützen und ihre Gegner mit einer Prise typischen Rare-Humors abservieren können. Die unglaublich detaillierte Cartoon-Grafik mit beeindruckenden Lichteffekten im typischen *DK*-Stil – dafür jetzt in 3D – wird ohne das 4-MB-Expansion-Pak nicht möglich sein, ohne dieses Add-On läuft gar nix. Auch ein Probespiel suggerierte sofort: Jungs, *DK 64* ist ein ganz heißes Eisen!



INFO

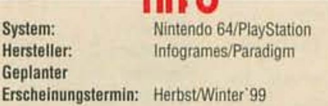
System:	Nintendo 64
Hersteller:	Nintendo/Rare
Geplanter Erscheinungstermin:	November'99



DUCK DODGERS

Infogrames läßt die geballte Looney-Tunes-Meute auf N64 und PlayStation los! In dieser Parodie auf diverse Space-Streifen muß die wackere Ente Daffy Duck in sieben Gag-geladenen Welten die wahnwitzigen Pläne eines verrückten Weltenzerstörers vereiteln. Erwartet von diesem 3D-Fantasy-Adventure Top-Animationen in bester ACME-Manier.





INFO

System:	Nintendo 64/PlayStation
Hersteller:	Infogrames/Paradigm
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst/Winter'99

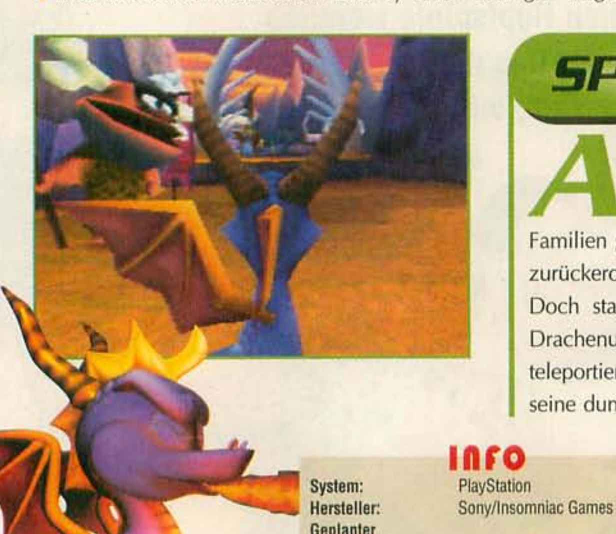


TAZ EXPRESS

Auch der tasmanische Teufel Taz kommt dank Infogrames zu seinem Next-Gen-Debut. In einem reinen Action-Jump'n'Run mit wirrer Story wirbelt unser Held durch sechs bunte Welten und muß mit seinen neckischen Looney-Tunes-Kollegen Bugs Bunny, Wile E. Coyote und vielen anderen mehr fertig werden. Ziel des Taz-Teams ist es, das fertige Game wie einen echten Cartoon wirken zu lassen.

INFO

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Infogrames
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99



SPYRO 2

Als der putzige, violette Drachen *Spyro* im gleichnamigen ersten Teil seine feuerspeienden Kumpels und Familien gerettet und den gestohlenen Schatz zurückerobert hatte, war er reif für die Insel. Doch statt eines Urlaubs an den beliebten Drachenufern wird er in ein Paralleluniversum teleportiert, in dem der niederträchtige Ripto seine dunklen Pläne schmiedet ... Also auf zu neuen Abenteuern! Als mittlerweile älterer und schlauerer Drache hat unser Held viele neue Moves, wie Schwimmen, Klettern, Schweben, aufladbare Superpower und einiges mehr dazugelernt. Laut Insomniac hat man die PS mit diesem Sequel optisch und akustisch (Musik vom Ex-Police-ler Steward Copeland) bis in die letzten Schaltkreise hinterfragt und einen herausfordernden und sehr unterhaltsamen 3D-Jumper kreiert.



INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Sony/Insomniac Games
Geplanter Erscheinungstermin:	November'99

TARZAN



Das offizielle PS-Spiel zum diesjährigen Disney-Sommer-Kino-Streifen *Tarzan* reift derzeit in Sonys Labors heran (Activision kümmert sich nur um GBC-Version). Bei der zweiten Coproduktion von Disney und Sony (nach *A Bug's Life*) hüpft Ihr mit Tarzan, Jane oder Terk (hieß der Affe nicht immer Cheetah?) durch 14 dichtbewachsene Dschungel-Umgebungen und spielt mit Abstrichen die Story-Line des Films nach. Für Abwechslung sorgen Elefantenritte, eine kleine Lianen-Schwung-Einlage, Kletterpartien oder die Surfkünste des Urwaldkinds in einem reißenden Fluß im ewigen Grün. Animierte Original-Filmsequenzen sollen *Tarzan* überdies noch den typischen Disney-Zauber verleihen.



INFO

System:	PlayStation/GB Color
Hersteller:	Sony/Activision
Geplanter Erscheinungstermin:	Sommer '99

RAYMAN 2 – THE GREAT ESCAPE

Wie lange dauert es denn noch ?! – war wohl die meistgestellte Frage am Ubi-Soft-Stand hinsichtlich des schon seit ewigen Zeiten (ca. '95) in Entwicklung befindlichen *Rayman*-Sequels. Aber auf ein solch episches Jump'n Run (40+ Stunden Gameplay) mit zehn Fortbewegungsmöglichkeiten, Humor en masse und intelligenten Gegnern wartet man gerne auch noch bis zum Herbst ... Oder?

INFO

System:	Dreamcast/N64/PS
Hersteller:	Ubi Soft
Geplanter Erscheinungstermin:	09/99 (N64), Q4 '99 (PS) Q1 '00 (DC)



BLUES BROTHERS 2000

Ihr kommt als Elwood Blues aus dem Knast, und Eure Band ist verschwunden! Auf der Suche nach Euren groovigen Kumpels müßt Ihr sowohl 3D- als auch klassische 2D-Stages (City, Sümpfe, Friedhof, Geisterhaus) – vollgestopft mit Widersachern – meistern und diverse Musik-Puzzles lösen. Ein cooler Funk'n-Soul-Soundtrack soll über die in der E3-Version noch etwas tristen Texturen hinwegtrösten.

INFO

System:	N64/GB Color
Hersteller:	Titus
Geplanter Erscheinungstermin:	Oktober'99



TONIC TROUBLE



Rayman-Ableger *Tonic Trouble* mit seinem liafarbenen Alien-Star Ed – der frappierend an seinen Ubi-Kollegen erinnert – eilt schnellen Schrittes zum N64! Ab Juni könnt Ihr unserem ungeschickten Helden helfen, sein durch eine von ihm fallengelassene, seltsame Space-Dose angerichtetes Unheil auf der Erde (Tomaten mit Mistgabeln, beißende Karotten ...) in elf Welten wieder geradezubiegen. *TT* soll von Action (Rennen, Springen, Schießen mit Bienen, Klettern etc.), Adventure (wo geht's lang?) über Humor bis hin zu Spannung (Boßfights) alle Facetten guter, familienfreundlicher Unterhaltung abdecken. Diverse Verwandlungsmöglichkeiten in einen Supermuskel-Ed, eine Kiste (hmm?), eine Tomate und vieles mehr sollen das Spiel vom Rest der Hüpfgeminde abheben.



INFO

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Ubi Soft
Geplanter Erscheinungstermin:	Juni '99 (sehr optimistisch)

EARTHWORM JIM 3D

Obwohl auf der Messe selbst nicht zu sehen, verleiteten uns die überzeugenden Screenshots, in dieser Form ein kleines Lebenszeichen des beliebten 16-Bit-Charakters von Shiny zu senden. Immerhin soll das erste echte 3D-Abenteuer des Wurms im Raumanzug doch noch im Herbst über die Bühne gehen – Daumen drücken, Leute!







INFO

System:	N64/PS
Hersteller:	Virgin/Interplay
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst '99

PAC MAN WORLD 20TH ANNIVERSARY

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Sony/Namco
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99

Zum 20. Geburtstag des kleinen, gelben, runden Pillenfressers spendiert Namco den Fans einen Action-Jumper, der die Qualitäten dieser Videospiel-Ikone erstmals in der dritten Dimension zur Geltung bringt. Mampft Euch durch Fabriken, das All, Piratenbuchten und rettet Eure Pac-Sippe. Als Bonus gibt's das Original-*Pac Man* und eine 3D-Variante obendrauf.



ATARI ARCADE CLASSICS

Hasbro scheint voll auf die Retro-Welle abgefahren zu sein – ist man vielleicht durch 2,5 Mio verkaufte Einheiten des Next-Gen-Remakes von *Frogger* (PS & PC) auf den Geschmack gekommen? Auf der diesjährigen E3 holte man jetzt voll aus und präsentierte ein halbes Dutzend Atari-Klassiker im neuen PS-Gewand. Am witzigsten kam klar die 3D-Variante des Altmeisters *Pong*, bei der der Charme dieses Videospiel-Initialzünders mit einer Reihe spaßiger Varianten liebevoll eingefangen und beibehalten wurde. *The Next Tetris* bietet dagegen außer abbröckelnden Puzzle-Steinen nicht viele Neuerungen. Dem Wurm- und Pilz-Shooter *Centipede* wurde ebenfalls ein 3D-Look sowie ein Extra-System verpaßt – das Grundprinzip läßt Nostalgie-Fans weiter von alten Zeiten schwärmen. Auch dem abgedrehten Pyramidenhüpfer *Q*-Bert* gönnte Hasbro eine PlayStation-Wiedergeburt und spendierte ihm einen zusätzlichen Adventure-Modus. Das einfache Felder-Färben-durch-Draufspringen-Gameplay ist nach wie vor binnen Sekunden verinnerlicht. Den Abschluß macht eine aufgepeppte Variante des 80er-Jahre-Shooters *Missile Command* mit neuen Leveln, ausgefeilteren Missionszielen und sehenswerten Spezialattacken. So, und jetzt kommt der Clou: Das Ganze wird Euch ab Juni bzw. November nicht etwa als Compilation angeboten, wie's der Artikel bis hierher vielleicht suggeriert – nein, jedes Spiel wird einzeln als Vollpreisprodukt vermarktet. Ob da das Feuer der Liebe für die Oldies nicht im Handumdrehen erlischt? Achtung: Außerdem hat Hasbro bereits die Namco-Lizenzen für *Pac Man*, *Dig Dug* (PC-only) und *Galaga*, *Galaxians* und *Pole Position* (Multi-Plattform) in der Tasche.











INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Hasbro
Geplanter Erscheinungstermin:	Juni'99 (Tetris & Centipede) November'99 (Qubert, Pong & Missile Command)

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Da sich Eidos im Konsolenbereich ausschließlich der PlayStation widmet, trat man neben *Fighting Force 64* auch die N64-Variante vom dritten Gecko-Abenteuer an Crave ab. Immerhin finanziert Crave so die kostspieligen 256-MBit-Cartridges und stellt programmiertechnisch gleich noch Rumble-Pak-Support zur Verfügung.

INFO

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Crave/Crystal Dynamics
Geplanter Erscheinungstermin:	September'99

SPROCKET

Nur hinter verschlossenen Türen wurde dieser neue Nintendo-Geheimtip und Mischung aus Action, Jump'n Run und den vielleicht verzwicktesten Puzzles der N64-Welt gezeigt. Da die Jungs von Sucker Punch noch nicht mal einen Publisher für ihr Juwel haben, wird das Ganze noch ein Weilchen dauern.

INFO

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Sucker Punch
Geplanter Erscheinungstermin:	TBA

IMPRESSUM

Herausgeber: Helmut Grünfeldt
Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb), v.i.S.d.P.

Redaktion: Axel Boumalit (ab), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Sönke Siemens (cs) Christian Daxer (cd)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1251, Fax: 08121/95-1298
vg@wekanet.de

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Journalsatz GmbH
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Nintendo

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1196

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1999
Anzeigenleitung: Alan Markovic, verantwortl. für Anzeigen
Anzeigenmarketing: Simone Müller (-1277), Ilka Krebs(-1275)
Markenartikel-Anzeigen: Christian Buck (-1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Edith Hufnagel (-1474)
International Account Manager: Andrea Rieger (Tel. 08104/668458, Fax 08104/66 84 59)

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München,
Tel.: 0 89/2 09 59-138, Fax: 0 89/2 09 59-122
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20, EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 91,20, EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: Jahresabonnementpreis: öS 552,-
Schweiz: Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Leitung Herstellung: Marion Stephan
Druck: Mohndruck, Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685
Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt
Anschrift des Verlages:
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon 08121/95-0, Telefax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



BEAT'EM UPS

Die drei absoluten Highlights *Soul Calibur*, *Ready 2 Rumble* und *Jo Jo's Venture* können nicht darüber hinwegtäuschen, daß im Beat'em-Up-Genre derzeit eine kleine Flaute herrscht. SNK zeigte überhaupt nichts! Wo ist nur das auf der TGS angekündigte *Fatal Fury Wild Ambition* (PS) und *KoF Special* (DC)? Wo eine Umsetzung von *Street Fighter 3*? Wo ein neues *Tekken*? Leider alles Fehlanzeige. Mit den obigen Knallern läßt es sich für Fighting Fans aber noch einigermaßen überwintern.



SOUL CALIBUR

Alle PlayStation-Fans schauen bei der monumentalen Fortsetzung des besten 3D-Waffen-Fighters *Soul Blade* namens *Soul Calibur* in die Röhre. Diesen Leckerbissen reserviert Sonys Haus- und Hoflieferant Namco diesmal exklusiv für Dreamcast. Die neuen Charaktere wie die weißblonde Killerin Ivy, der kahlköpfige Barbar Astaroth mit der Riesen-Streitaxt und viele mehr wurden exzellent herausgearbeitet und stellen alles andere als 08/15-Beat'em-Up-Kanonenfutter dar. Nach einigen Duellen am Sega-Stand können wir ohne Bedenken sagen, daß die Umsetzung sehr nah an der Perfektionsgrenze ist: Wunderschöne Waffeneffekte mit eindrucksvollen Farbwischern, artistische Combos und geschmeidige Kämpfer machen *Soul Calibur* zu einem potentiellen Hardware--Seller zum System-Start im Herbst. Daß die Move-Auswahl wie schon beim Vorgänger nicht ganz so variantenreich wie etwa bei der *Tekken*-Serie ist, stört bei dieser unglaublichen Optik eigentlich nur am Rande. *SC* war klar das beste Beat'em Up auf der diesjährigen E3.

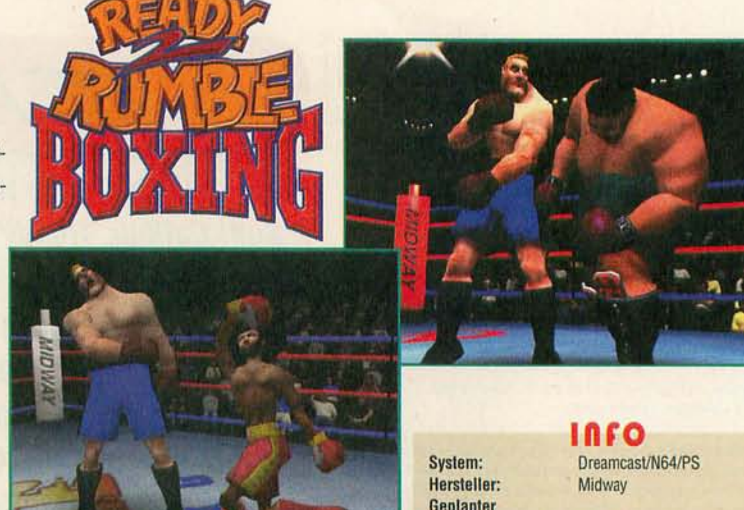


INFO

System:	Dreamcast
Hersteller:	Namco
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99

READY 2 RUMBLE

Der absolute Überraschungshit unter den Dreamcast-Neuvorstellungen war – kaum zu glauben – ausgerechnet dieses Boxspiel! Midway hat es doch tatsächlich geschafft, den unvergleichlichen Comic-Charme von Nintendos *Super Punch Out* in ein 3D-Arcade-Game zu übertragen. Schnappt Euch eine Bohnenstange mit Afro-Frisur oder ein Sexy Chick und vermöbelt dreimal so breite Muskelberge mit Aufwärtshaken und Quick-Combos. Sammelt Ihr durch erfolgreiche Aktionen alle R-U-M-B-L-E-Buchstaben ein, fangen Eure Fäuste an zu glühen und die Gegner am besten an zu beten und zu flüchten. Sämtliche Displays dieser enorm spaßigen Ringschlacht waren rund um die Uhr besetzt – ein untrügliches Zeichen für wahre Messe-Hits!



INFO

System:	Dreamcast/N64/PS
Hersteller:	Midway
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99



INFO

System:	Dreamcast
Hersteller:	Midway
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99

MORTAL KOMBAT GOLD

Ein heißes Eisen in jeder Hinsicht wird ebenfalls exklusiv zum DC-Launch – zumindest in den USA – verfügbar sein: Die neueste Episode derjenigen Serie, die die BPjS auch Kindern im Vorschulalter stets bedenkenlos empfiehlt, hehe. Rein technisch ist dieser Arcade-Port jedoch mit 3.000 Polygonen pro Kämpfer und einem pfeilschnellen Gameplay mit einer Framerate von 60 fps eine echte Schau. Unter den 20 Charakteren werden eine Menge neue Gesichter zu finden sein, die natürlich wieder eine ganz spezielle Art von Finishing Moves zelebrieren werden. Ein echter 3D-Fighter ist *MK Gold* jedoch, wie auch *Soul Calibur* und *Tekken 3*, noch immer nicht.



XENA

In Sachen Fighting Games tut sich auf dem N64 wirklich nicht groß was – sehr viel mehr als ein bieder wirkendes, mittelalterlich angehauchtes Beat'em Up von Titus rund um die Kriegerprinzessin aus der gleichnamigen TV-Serie konnten wir auf der Show nicht ausmachen. Gameplay und Animation dieses echten 3D-Fighters bedürfen noch einer rechten Überarbeitung.



INFO

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Titus
Geplanter Erscheinungstermin:	November'99



HERCULES

Von der Saga um diesen griechischen Mythos war auf der Messe selbst noch nichts zu sehen, die *Final-Fight*-lastige Story um den vom Kriegsgott Ares entführten Götterkönig Zeus und zwei amoklaufende Titanen ist jedoch recht vielversprechend. Vier Charaktere mit speziellen antiken Waffen und magischer Power lassen Erinnerungen an gute alte *Golden Axe The Duel*-Zeiten wiederaufleben.



INFO

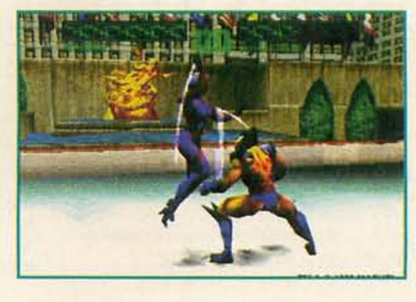
System:	Nintendo 64
Hersteller:	Titus
Geplanter Erscheinungstermin:	Frühling 2000

X-MEN

Bislang fest in der Hand von Capcom, kümmert sich nun Activision um den ersten 3D-Fighter rund um die *X-Men*-Clique. Von "State-of-the-Art-Gameplay" und "Visually Stunning Effects", wie in der Pressemappe vollmundig angekündigt, war in dieser frühen Version noch nicht allzuviel zu sehen. Die Schlacht gegen Apocalypse findet aber auch erst nächstes Jahr statt.

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Activision/Syrox
Geplanter Erscheinungstermin:	Winter'99



WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Dieses 3D-Beat'em-Up ist in vielerlei Hinsicht bemerkenswert: Zunächst einmal ist es das erste Videospiel, das für eine Musikgruppe – die Rap-Künstler vom Wu-Tang Clan, alles bekennende Martial-Arts-Fans – designt wurde. Ihr wählt aus neun Clan-Mitgliedern wie RZA, Method Man oder Ol' Dirty Bastard einen aus und prügelt Euch mit bis zu vier Leuten gleichzeitig (THQs *Shaolin/Lords of Fist* läßt grüßen!) in zehn Areas windelweich. Als Schmankerl wird sich auch ein Story-Mode auf der CD einfinden, in dem Ihr die berühmten 36 Kammern der Shaolin-Mönche zu meistern habt. Was für Gemeinheiten sich darin verbergen, wollte uns Activisions PR-Mann Markus Ol' Silent Wilding dann doch noch nicht verraten.



INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Activision
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst`99



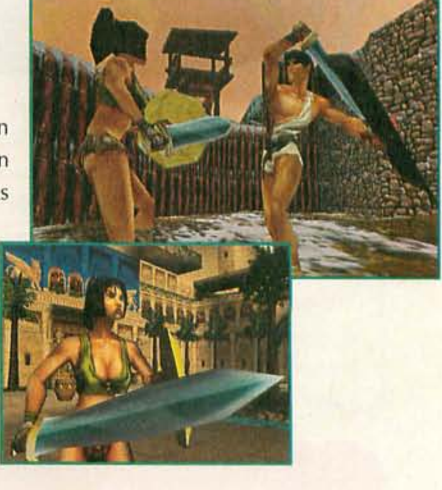
INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	SCI/Stainlesse Soft
Geplanter Erscheinungstermin:	Winter`99

ARENA A. D.

Unter diesem Arbeitstitel verbirgt sich ein verheißungsvoller Gladiatoren-Kampf von den *Carmageddon 64*-Machern mit fiesen Tricks (Sand in die Augen streuen, Öl verspritzen), upgradebaren Kämpfern (18 Stück), altrömischen Waffen und antiken Schauplätzen, darunter das Amphitheater in Pompeji oder das Kolosseum in Rom.





STRATEGIESPIELE

Anhänger dieses Genres werden auch in Zukunft kaum auf Ihre Kosten kommen. Außer der Ankündigung von Westwood, *Dune 2000* Ende des Jahres auch auf der PlayStation zu veröffentlichen, und der obligatorischen *Romance of the Three Kingdoms*-Fortsetzung hatte eigentlich nur noch Nintendo Nachschub in petto: Den *C&C 64*-Test findet Ihr bereits auf Seite 104 in dieser Ausgabe, auf *Starcraft* müßt Ihr noch ein kleines Weilchen warten.

STARCRAFT

Einer der am sehnlichsten erwarteten Konsolen-Strategietitel, *Starcraft*, steht kurz vor der Fertigstellung. Mass Media, die die N64-Konvertierung im Auftrag von Blizzard durchführen, haben bei ihrer Arbeit versucht, so wenig wie möglich von der etwa ein Jahr alten PC-Version zu verlieren. Einige Videosequenzen und Sprach-Briefings blieben zwar auf der Strecke, dafür werden Nintendo-Gamer mit 50 teils neuen Missionen und Landschaften sowie einem Zweispielermodus (gegen- oder miteinander) belohnt. Wie sich das für ein zünftiges Echtzeitstrategiespiel gehört, müßt Ihr als Führer einer Rasse üblicherweise Rohstoffe verwalten und Einheiten trainieren, um Euch gegen andere Völker zu verteidigen. Das Gameplay ist leicht zu verstehen, und auch die Menüs sind übersichtlich und verständlich angeordnet. Ein garantierter Hit!



INFO

System:	Nintendo 64
Hersteller:	Nintendo
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst`99

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VI

Koei's Uralt-Serie betritt endlich auch die Bühne der PlayStation in Form des sechsten Teils. Als Gebieter über ein kleines Fürstentum im mittelalterlichen China ist es Eure Aufgabe, ein kriegsversehrtes, ausgeblutetes Reich wieder zu einen. Um dieses Ziel zu erreichen, vereinbart Ihr Waffenstillstände, geht Bündnisse ein und schließt Verträge mit Euren Nachbarstaaten – um sie dann natürlich als erster wieder zu brechen. Außerdem müßt Ihr, wie gehabt, Ressourcen verwalten und Armeen dirigieren. Neu sind über 600 interaktive Charaktere, mehr als 100 verschiedene historische Ereignisse und komplett neue Einheiten. Garantiert nur etwas für Hardcore-Strategen mit guten Englischkenntnissen. Eine deutsche Lokalisierung oder gar Pal-Version ist wegen der geringen Nachfrage nicht zu erwarten.



INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	KOEI
Geplanter Erscheinungstermin:	Dezember '99 (USA)

HOGS OF WAR

Eine coole Neuauflage der megaspaßigen *Worms*-Spielidee beschert uns Gremlin demnächst mit dem rundenbasierten *Hogs of War*. Der augenfälligste Unterschied zwischen beiden Spielen besteht jedoch darin, daß sich hier keine Würmer, sondern militaristische Hausschweine bekriegen. Durch den gezielten Einsatz diverser Ulk-Waffen müßt Ihr versuchen, die gegnerischen Ferkel, welche jeweils unterschiedliche "Schwachstellen" haben, aus dem Spielfeld zu bomben bzw. ihre Lebensenergie zu vernichten. Geniale Kommentare und extrem witzige Animationen lassen hier besonders viel Schadenfreude aufkommen.

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Acclaim/Gremlin
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99



SPORTSPIELE

Fast alle namhaften Hersteller haben sich mittlerweile ein eigenes Sport-Sublabel zugelegt. Da die in den jeweiligen Abteilungen beschäftigten Sportspieleentwickler den Ball, Puck etc. ja nicht jedes Jahr neu erfinden können, und es außer den beiden Geschmacksrichtungen "Arcade" und "Simulation" sowieso nicht viel Möglichkeiten gibt, seinem Spiel eine besondere Note zu verleihen, wird eben nur hier und da ein wenig an der bestehenden Engine gefeilt (und natürlich jedes Mal die Jahreszahl im Titel um den Wert "1" erhöht). Revolutionäre Neuheiten sind in jenem Genre selten geworden, weshalb wir uns für diese äußerst knappe Darstellung der gesammelten 2000er Versionen entschieden haben.

FUSSBALL

Mit Sicherheit wird *FIFA 2000* (PS) auch diesen Herbst wieder die meistgefragte Fußi-Sim sein. Hier wurde u.a. der Saisonmodus neu designt, so daß jetzt Liga- und Pokalspiele in einem Zeitplan ausgetragen werden können. 40 klassische Teams sind ebenfalls mit inbegriffen. Das bereits totgeglaubte *Acclaim Sports Soccer* wird unter dem Titel *World Title Soccer* im Herbst nun doch noch fürs N64 erscheinen – mit HiRes-Modus und RAM-Pak-Unterstützung, versteht sich. Zwei neue *International Superstar Soccer*-Versionen (N64/PS) sind für Ende des Jahres ebenfalls in Vorbereitung.


FIFA 2000 (PS)


FIFA 2000 (PS)

EISHOCKEY

Auch in diesem Marktsegment dürfte EA Sports mit *NHL 2000* (PS) wieder die besten Karten gegenüber der Konkurrenz haben. Neue Features: Ein "Dynasty-Modus", bessere KI, bessere Steuerung, schnellere Grafik etc. Sony hält mit seiner 2000er Version von *NHL Face Off* tapfer dagegen. Auch hier heißt die Devise: "verbesserte Animationen", "verbesserte Intelligenz" usw. Schwierig wird's vor allem für Konami, mit *NHL Pro '99* (PS/N64), die erst neu in den Eishockey-Markt einsteigen.

BASKETBALL


NBA Basketball (DC)

Bei dieser Sportart tummeln sich einige vielversprechende Kandidaten: Nintendos *Kobe Bryant in NBA Courtside 2* (N64) sah ziemlich gut aus, genauso wie Acclaims *NBA Jam 2000* (N64) , Sonys *Total NBA 2000* (PS) oder Konamis *NBA Pro 2000* (PS/N64). Optisch am genialsten kam auf alle Fälle *NBA 2000* (DC) von Sega rüber. Allerdings könnte hier die superbe Grafik auch etwas blenden. Ob der fertige Titel hält, was der erste Eindruck verspricht, bleibt abzuwarten.

SONSTIGE HIGHLIGHTS

Zuvor noch nie gesehen, aber drei Wochen nach der E3 immer noch in Erinnerung geblieben, sind uns folgende drei Titel: *Supreme Snowboarding* (DC) von Infogrames, *Cool Boarders Dreamcast* bzw. *Snowboarding Dreamcast* (dies sind jeweils nur Arbeitstitel, das fertige Spiel wird aus verständlichen Gründen nicht "Cool Boarders DC" heißen) und *Mario Golf* (N64) von Nintendo (sieht nur extrem niedlich aus, ist aber eine wirklich gute Sim).

ROLLENSPIELE

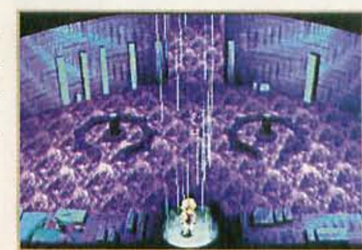
Während sich einem bei den Action- oder Rennspielen z.B. potentielle Hits oft bereits auf den ersten Blick bzw. nach wenigen Minuten Probefahrt offenbaren, erfordert es schon eines geübteren Auges, um im Messetrubel die RPG-Spreu vom RPG-Weizen zu trennen. Daß PS-Titel wie *FF VIII* (Preview in VG 04/99) oder *Lunar: The Silver Star Story* (Import-Test für die nächste Ausgabe bereits in der Mache) vor allem im Rampenlicht standen, dürfte verständlich sein. Folgende Titel sollte man sich jedoch außerdem noch vormerken:

STAR OCEAN: THE SECOND STORY

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Sony/Enix
Geplanter Erscheinungstermin:	Juni'99 (USA)

Rollenspieler in Amerika können hinsichtlich der dortigen Angebotsvielfalt wirklich nicht meckern: Sogar *Star Ocean* wird übersetzt! Je nachdem für welche Spielfigur (Crawd oder Rena) Ihr Euch zu Beginn entscheidet, mit wem Ihr im Spiel wann sprecht und wie Ihr in den zahlreichen Mini-Games abschneidet, sind laut Enix mehr als 80 verschiedene Enden vorgesehen. Zudem begeistern die fast schon unendlichen Möglichkeiten, Gegenstände miteinander zu kombinieren und sich und seiner Gang immer wieder neue Fähigkeiten und Hilfsmittel zu verschaffen. Sieht extremely vielversprechend aus!







INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Konami
Geplanter Erscheinungstermin:	Juli'99 (USA)

SUIKODEN 2

Nachdem sich Konami mit dem Vorgängermodell einen Namen in der Rollenspielgemeinde gemacht hat, kommt auch schon bald der Nachschlag in die Läden. Die Handlung spielt nur wenige Jahre nach dem ersten Teil (etwa ein Drittel der ehemaligen Charaktere "leben" noch), weshalb viele Handlungsstränge und auch das Gameplay sehr an den Vorgänger erinnern. Die Story um zwei Jugendfreunde, die inzwischen auf zwei unterschiedlichen Seiten kämpfen, klingt ziemlich interessant. Konami verspricht 40 Stunden ++ Spielspaß und über 100 weitere Charaktere, mit denen Ihr interagieren könnt.



ARCATERA

INFO

System:	Dreamcast
Hersteller:	Ubi Soft
Geplanter Erscheinungstermin:	Anfang 2000

Bei UBIs *Arcatera* handelt es sich um eine Mischung aus Point-&-Click-Adventure und Rollenspiel, welches von einem Kölner Studio (WESTKA Entertainment) entwickelt wird. Wunderschön vorgerenderte Fantasy-Hintergründe und hervorragend animierte Charaktere lassen einiges erwarten. Gezockt wird in Echtzeit (Ihr habt drei "Spielwochen" Zeit, um das Rätsel zu lösen. *Arcatera* basiert auf einem nicht linearen Spielprinzip. Es kann immer wieder zu völlig anderen Verläufen kommen (allein zehn unterschiedliche Spielausgänge sind möglich). Jeder Nicht-Spieler-Charakter besitzt *außerdem* persönliche Verhaltensmuster und verhält sich Euch gegenüber, abhängig von Euren Aktionen, eher freundlich oder feindlich. Ein zweites *Shenmue* aus deutschen Landen? We'll see...

JADE COCOON



INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Crave
Geplanter Erscheinungstermin:	Herbst'99



In Japan ist *Jade Cocoon: The Story of the Tamamayu*, das auf den ersten Blick wie ein Square-Titel aussieht und sich wie *RE* spielt (beim Verlassen eines Bilds wechselt die Perspektive und die PS muß "nachladen"), bereits erschienen und Crave hat ein glückliches Händchen bewiesen, sich dieses Kleinod unter den Nagel zu reißen (deutsche Lokalisierung ist schon in Arbeit). Levant, die Hauptfigur, kann die weit über 100 Monsterarten, welche sich ihm auf seiner Suche nach einem verschwundenen Zauberschwert in den Weg stellen, frei nach *Pokémon* auch einfangen und zu seiner Frau bringen, die dann einen Kokon um die Feinde spinnt. So konserviert sind gefangene Monster in zukünftigen Kämpfen recht nützlich und können mit Hilfe einer Zauberin sogar noch zu Supermonstern aufgerüstet werden. Im Zweispieler-Arena-Modus dürft Ihr Eure auf Memory Card gespeicherten Monsterschöpfungen gegen die Eurer Freunde antreten lassen.

DRAGON VALOUR

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Sony
Geplanter Erscheinungstermin:	Winter'99



Namcos erstes Konsolen-RPG-Adventure ist ein direkter Nachfahre des alten Arcade-Rollenspiels *Dragon Buster* (siehe auch "Namco Museum Vol. 2") und entführt Euch in eine ungewöhnlich riesige 3D-Welt mit immens großen Schlössern, bösen Drachen und muffigen Dungeons. Vor jedem Abschnitt muß der Held des Spiels eine Frau wählen, wodurch die Persönlichkeit des gemeinsamen Kindes bestimmt wird, welches dann die Rolle des Helden im darauffolgenden Level einnimmt – ein recht generationenübergreifendes Produkt also. Doch nicht nur Ihr altert während des Spielverlaufs, auch die feuerspeienden Monster entwickeln sich weiter...



VANDAL HEARTS 2

INFO

System:	PlayStation
Hersteller:	Konami
Geplanter Erscheinungstermin:	November'99 (USA)

Nicht nur *Suikoden 2*, auch das *VH*-Sequel scheint seinem Vorgänger recht ähnlich zu sein – Freunde rundenbasierter, eher Strategie-lastiger RPGs à la *Tactics Ogre* wird's freuen. Dafür wurde das Kampfsystem etwas getunt und bietet eine Überraschung: Die Züge von Spieler und PSX erfolgen gleichzeitig! Dadurch werden die Kämpfe natürlich spannender und erfordern eine noch genauere Planung. Außerdem wurden die optischen Effekte, z.B. bei der Magie, aufgepeppt, so daß die Grafik insgesamt weniger häßlich wirkt.

SHENMUE



Bezüglich Yu Suzukis "RPG-Revolution" sind wir auch nach der E3 nicht viel schlauer als vorher: Einst als DER Oberknüller zum DC-Japan-Release angekündigt, wurde das Mammut-Projekt inzwischen in zwei Spiele aufgeteilt. Dummerweise konnte man sich vom erwarteten Überhit nicht mal an Segas Messestand ein erstes Bild machen – lediglich drei verschiedene (immerhin) spielbare 90-Sekunden-Demos wurden geboten. Bei einer der Sequenzen mußte man fünf Dartpfeile per richtigem Timing auf eine Zielscheibe abfeuern, in der nächsten eine kleine Schlägerei in einem Raum voll schräger Vögel anzetteln und beim letzten *Shenmue*-Display ließ sich lediglich die Kamera um einen sprechenden Kopf drehen bzw. weg- und wieder heranzoomen.

INFO

System:	Dreamcast
Hersteller:	Sega/AM2
Geplanter Erscheinungstermin:	Ende'99 (Japan)

BEST OF THE REST

Hier findet Ihr die Games aller wichtigen Hersteller, nach selbigen geordnet, die in den einzelnen Genres nicht ausführlich besprochen wurden. Der geplante Release-Termin bezieht sich stets auf die USA, sofern nicht ausdrücklich ein D(eutschland) dabeisteht. Spiele, die wir bereits als Japan-Import getestet haben (wie z.B. alle Dreamcast-Titel, die jetzt zum Launch anstehen), lassen wir aus Platzgründen weg.

Titel	Genre	System	Hersteller	Gepl. Releaseterm.
Army Men - Air Attack	Action	PS	3DO	Q3 '99
Vegas Games 2000	Casino	PS	3DO	Q3 '99
Crusaders of Might & Magic	3D-Action	PS	3DO	Q3 '99
Army Men Sarge's Heroes	Action	N64/PS	3DO	Q3 '99
Battle Tanx II	3D-Action	N64	3DO	Q4 '99
Jet Moto 3	Rennspiel	PS	989 Studios/Sony	9/99
Twisted Metal 4	Action	PS	989 Studios/Sony	11/99
Cool Boarders 4	Snowboard	PS	989 Studios/Sony	11/99
NFL Extreme 2	Football	PS	989 Studios/Sony	07/99
NCAA Gamebreaker 2000	College Basketball	PS	989 Studios/Sony	09/99
NCAA Final 4 2000	College Basketbal	PS	989 Studios/Sony	11/99
NFL Gameday 2000	Football	PS	989 Studios/Sony	09/99
NHL Faceoff 2000	Eishockey	PS	989 Studios/Sony	10/99
NBA Shootout 2000	Basketball	PS	989 Studios/Sony	11/99
Super Cross Circuit	Motocross-Racer	PS	989 Studios/Sony	11/99
Turok Rage Wars	3D-Shooter	N64/GB Color	Acclaim	11/99
South Park Rally	Rennspiel	N64/PS	Acclaim	Q4 '99
South Park - Chef's Luv Shack	Quiz/Multiplayer	N64/PS	Acclaim	Q4 '99
Shadow Man	3D-Action	N64/PS	Acclaim	Q3 '99
Re-Volt	Rennspiel	N64/PS	Acclaim	09/99
Jeremy McGrath 2000	Motocross-Racer	N64/PS	Acclaim	10/99
Ultimate Football	Fußball	N64	Acclaim	08/99
NFL Quarterback 2000	Football	DC/N64	Acclaim	10/99
Supercross 2000	Motocross-Racer	DC	Acclaim	10/99
NBA Jam 2000	Basketball	N64/GB	Acclaim	Q3 '99
Rallymasters	Rennspiel	PS	Acclaim/Gremlin	Q4 '99
Gekido	Beat'em Up	PS	Acclaim/Gremlin	Q4 '99
European PGA Golf	Golfsimulation	N64/PS/DC	Acclaim Gremlin	Q4 '99
Premier Manager 64	Fußballmanager	N64	Acclaim/Gremlin	07/99
Test Drive Cycles	Motorrad-Racer	PS	Accolade	Q3 '99
Demolition Racer	Rennspiel	PS	Accolade	Q3 '99
Test Drive Rally	Rally-Racer	PS	Accolade	Q3 '99
Nightmare Creatures 2	Horror-Action	N64/PS	Activision	Q3/Q4 '99 (D)
Space Invaders	Action	N64/PS	Activision	Q3 '99
Spider Man	3D-Action	N64/PS	Activision	Q4 '99 (D)
Tenchu II	Action	PS	Activision	Q1 '00
Toy Story II	Jump'n'Run	N64/PS	Activision	Q3 '99
Airboardin' USA	Hoverboard-Racer	N64	AgeTec	TBA
Clocktower II	Horror-Adventure	PS	AgeTec	09/99
Fighter Maker	Beat'em-Up-Editor	PS	AgeTec	06/99
Echo Night	Grusel-Adventure	PS	AgeTec	07/99
Jeff Gordon XS Racing	Rennspiel	N64	American Softworks	TBA
Red Dog	3D-Action	DC	Argonaut	Q4 '99
TNN Motorsports Hardcore 2	Offroad-Racer	PS	ASC Games	Q3 '99
You don't know Jack	Quiz	PS	Berkeley Systems	09/99
Thousand Arms	RPG	PS	Atlus	09/99
Tail Concerto	3D-Jump'n'Run	PS	Atlus	Q2 '99
Maken X	3D-Action	DC	Atlus	Q4 '99
Street Fighter Alpha 3	2D-Beat'em Up	DC	Capcom	Q3 '99
Tron Bonne	3D-Action-Jump'n'Run	PS	Capcom	Q3 '99
Trick'n'Snowboarder	Snowboard-Racer	PS	Capcom	Q3 '99
Indiziert	Zombie-Action	N64 (512 Mbit!)	Capcom	Q3 '99
Spawn	Multiplayer-Action	Arcade	Capcom	Q3 '99
Strider II	Action	Arcade	Capcom	Q3 '99
No Fear Downhill Mountain Biking	Rad-Racer	PS	Codemasters	Q3 '99
Prince Naseem Boxing	Boxen	PS	Codemasters	Q3 '99
Football Manager	Fußballmanager	PS	Codemasters	Q3 '99
Battlezone 64	3D-Action	N64	Crave	11/99
Caesar's Palace 64	Casino	N64	Crave	TBA
Fighting Force 64	Beat'em-Up-Action	N64	Crave/Eidos	Q2 '99
MAG 3	Future-Rennspiel	PS	Crave	Q4 '99
Saboteur	Action-Adventure	PS	Eidos	Q4 '99
Tomb Raider 4	Action-Adventure	PS	Eidos	Q4 '99
Madden NFL 2000	Football	N64/PS	EA	Q3 '99
Tiger Woods 2000	Golf	N64/PS	EA	Q3 '99
Knockout Kings 2000	Boxen	N64/PS	EA	Q4 '99
NASCAR 2000	Rennspiel	N64/PS	EA	Q3 '99
Supercross 2000	Motocross Racer	N64/PS	EA	Q3 '99
FIFA 2000	Fußball	PS	EA	Q3 '99
F1 Championship	Formel 1	PS	EA	Q4 '99
NHL 2000	Eishockey	PS	EA	Q3 '99
NCAA Football 2000	College-Football	PS	EA	Q3 '99
WCW Mayhem	Wrestling	N64/PS	EA	Q3 '99
Hot Wheels	Rennspiel	N64/PS	EA	Q3 '99
Warpath: Jurassic Park	Beat'em Up	PS	EA	Q3 '99
Road Rash 2000	Action-Racer	PS	EA	Q4 '99
The Golf Pro	Golf	PS	Empire	Q2 '99
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper Simulation	PS	Empire	Q3 '99
Motor Racing	Rennspiel	PS	Empire	Q4 '99
Sheep!	Puzzle/Geschicklichkeit	PS	Empire	Q4 '99
Planet of the Apes	Action-Adventure	PS	Fox Interactive	Q1 '00
The X-Files	Adventure	PS	Fox Interactive	Q2 '99
Championship Motocross	Motocross Racer	PS	Funcom	Q3 '99
40 Winks (Ruff & Tumble)	Adventure	N64/PS	GT Interactive	11/99
Glover	Jump'n'Run	PS	Hasbro	12/99
Action Man	Action	PS	Hasbro	TBA
Monopoly	Brettspiel-Sim	N64	Hasbro	TBA
Mission Impossible	Action-Adventure	PS/GB Color	Infogrames	Q3 '99
Eagle One	Flugzeug-Action	PS	Infogrames	Q3 '99
Test Drive Le Mans	Rennspiel	PS	Infogrames	Q3 '99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Racer	DC/GB Color	Infogrames	Q3 '99
Alone in the Dark 4	Horror-Action	DC	Infogrames	TBA
UEFA Striker	Fußball	DC	Infogrames	Q3 '99
Wild Metal Country	Action	DC/N64	Infogrames	Q4 '99
Technomage	RPG	PS	Infogrames/Sunflowers	Q4 '99
R.C. Stunt Copter	Geschicklichkeit	PS	Interplay	Q3 '99
Messiah	3D-Shooter	PS	Interplay	TBA
MDK 2	3D-Action	DC	Interplay	TBA
Wild Water World Championships	Rennspiel	N64/PS/DC	Interplay	Q3/Q4 '99
K1-Revenge	Beat'em Up	PS	Jaleco	Q2 '99
Juggernaut	Adventure	PS	Jaleco	Q3 '99
Carrier	Horror-Adventure	DC	Jaleco	Q4 '99
Armada	Action	DC	Jaleco	Q3 '99
Dark Angel	Action RPG	DC	Jaleco	Q4 '99
XLeration	Rennspiel	DC	Kalisto	TBA
Shadowgate 64	RPG	N64	Kemco	Q2 '99
Hyper Bike	Motocross-Racer	N64	Kemco	Q3 '99
Top Gear Rally 2	Rally-Racer	N64	Kemco	Q4 '99
Daikatana 64	Adventure	N64	Kemco	TBA
Winback	3D-Shooter	N64	Koei	TBA
Airforce Delta	Action-Flight-Sim	DC	Konami	11/99
ISS Soccer 2000	Fußball	N64	Konami	TBA
Konami Arcade Classix	Oldie-Compilation	PS	Konami	09/99
Blades of Steel 2000	Eishockey	N64/PS/GB Color	Konami	11/99
Major League Soccer	Fußball	N64/PS/GB Color	Konami	11/99
NBA in the Zone 2000	Basketball	N64/PS/GB Color	Konami	11/99
Fishermain's Bait 2	Angel-Simulation	PS	Konami	12/99
Lego Racer	Rennspiel	N64	Lego Media	Q4 '99
Dark Angel	Horror-Action	DC	Metro 3D	TBA
Armada	Space-Shooter	DC	Metro 3D	TBA
NFL Blitz 2000	Football	DC	Midway	Q3 '99
NBA Showtime	Basketball	DC	Midway	Q4 '99
Mortal Kombat Special Forces	Action	N64/PS	Midway	Q3 '99
Paperboy	Geschicklichkeit	N64/PS/GB Color	Midway	Q3 '99
Jackie Chan's Stuntmaster	Action-Jump'n'Run	PS	Midway	Q3 '99
World Driver Championship	Rennspiel	N64	Midway	Q3 '99
Chessmaster II	Schach	PS	Mindscape	06/99
Rat Attack	Geschicklichkeit	N64/PS	Mindscape	09/99
Ridge Racer 64	Rennspiel	N64	Namco	TBA
Star Ixiom	Ballerspiel	PS	Namco	Q3 '99
Harvest Moon 64	RPG	N64	Natsume	10/99
Reel Fishing 2	Angel-Simulation	PS	Natsume	11/99
Eternal Darkness	Horror-Action	N64	Nintendo	TBA
Excitebike 64	Motorrad-Racer	N64	Nintendo	12/99
Kobe Bryant 2	Basketball	N64	Nintendo	11/99
Mario Golf	Golf	N64	Nintendo	7/99
The New Tetris	Geschicklichkeit	N64	Nintendo	7/99
Pokémon Snap	Monsterfotografie	N64	Nintendo	7/99
Pokémon Stadium	Monsterzucht	N64	Nintendo	10/99
Riqa	3D-Action	N64	Nintendo	Q1 '00
G-Police 2	3D-Action	PS	Psygnosis	09/99
Leggit	Kiddie-Action	PS	Psygnosis	11/99
Kingsley	Jump'n'Run	PS	Psygnosis	09/99
Tricks'n'Treasures	Action-Jump'n'Run	PS	Psygnosis	Q1 '00
Rainbow Six	3D-Shooter	N64/PS	Red Storm	09/99 (D)
Basshunter 64	Angel-Simulation	N64	Rock Star	Q4 '99
Monster Truck Madness	Offroad-Racer	N64	Rock Star (Take 2)	Q4 '99
Titanium Angels	3D-Action-Adventure	PS	SCI	Q2 '00
Cool Boarders DC	Snowboard-Racer	DC	Sega	Q4 '99
Sega Soccer	Fußball	DC	Sega	Q4 '99
Ecco the Dolphin	Geschicklichkeit	DC	Sega	TBA
Metropolis Street Racer	Rennspiel	DC	Bizarre/Sega	Q3 '99
Furballs	Geschicklichkeit	DC	Bizarre/Sega	TBA
NBA 2000	Basketball	DC	Sega	Q3 '99
Toy Commander	Geschicklichkeit	DC	No Cliché/Sega	Q4 '99
Ape Escape	Jump'n'Run	PS	Sony	Q2 '99
Kurushi Final	Geschicklichkeit	PS	Sony	Q3 '99
Destrega	Beat'em Up	PS	Koei/Sony	Q3 '99
Speed Freaks	Rennspiel	PS	Sony	Q3 '99
Space Debris	Ballerspiel	PS	Rage/Sony	TBA
Prince of Persia 3D	Jump'n'Run	PS	Red Orb	Q1 '00
Final Fantasy VIII	RPG	PS	Square	Q3 '99
Final Fantasy Anthology (V & VI)	RPG-Collection	PS	Square	Q4 '99
Chocobo's Dungeon 2	RPG	PS	Square	Q1 '00
Technomage	RPG	PS	Sunflowers	Q4 '99
Dead or Alive 2	3D-Beat'em-Up	DC	Tecmo	TBA
Bass Masters Classic	Angelsimulation	PS	THQ	Q4 '99
Brunswick Bowling 2	Bowling	PS	THQ	Q4 '00
Ricky Carmichael Champ. Motocross	Motocross-Racer	PS	THQ	Q2 '99
Danger Girl	Comic-Adaption	PS	THQ	Q4 '99
Knights of Carnage	Beat'em Up FF-Style	PS	THQ	Q2 '99
Rugrats Studio Tour	Geschicklichkeit	PS	THQ	Q4 '99
Shaolin	3D-Beat'em-Up	PS	THQ	Q2 '99
Ultimate 8Ball	Billard	PS	THQ	06/99
Bassmasters 2000	Angelsimulation	N64	THQ	Q4 '99
Brunswick Bowling	Bowling	N64	THQ	Q4 '99
Nuclear Strike	Action	N64	THQ	Q4 '99
Rugrats Scavenger Hunt	Brettspiel	N64	THQ	06/99
Road Rash 64	Rennspiel	N64	THQ	Q3 '99
Evil Zone	3D-Beat'em Up	PS	Titus	06/99
Deep Fighter	U/W-Action	DC	Ubi Soft	Q4 '99
Hype: The Time Quest	Playmobil-Adventure	N64	Ubi Soft	TBA
The New Adventures of Batman	Action	N64/PS/DC	Ubi Soft	TBA
Harrier 2001	Flight-Action	N64	Video System	Q4 '99
Jimmy White's 2 - Cue Ball	Billard	DC	Virgin	Q4 '99
Dune 2000	Strategie	PS	Westwood Studios	Q4 '99



Super Mario Bros. Deluxe (Nintendo)

Zur Freude fanatischer Oldie-Liebhaber, und derer, die das NES-Zeitalter nicht miterleben durften, veröffentlicht BigN eine Neuauflage des Urvaters aller Klempnerhüpfereien. Und *SMBD* hat den Zusatz "Deluxe" wirklich verdient: Neben einer "Spielzeugkiste" mit Terminkalender fürs nächste Millenium, Wahrsagerfunktion und anderem Krimskrams begeistert vor allem die Bilddatenbank. Über diese können Motive besiegter Gegner und geheimer Abschnitte kommentiert und via GB Printer auf das Sticker-





papier gedruckt werden – ein haftender Beweis (z.B. am Monitor), wie weit man gekommen ist! Wem die acht Welten des eigentlichen Spiels und die zusätzlichen "Lost Level" nicht genügen, der duelliert sich im aberwitzigen Zweispielermodus. Einem Spielstanddilema wie bei *Wario Land 2* hat man durch drei moduleigene Speicherslots vorgebeugt. Hut ab vor dieser technisch blitzsauberen NES-Mario-Wiederauferstehung. Eindeutig der Color-Hüpf-Tip des Monats!

	GBC✓ GB SGB
Schwierigkeit:	2-7
Speicheroption:	Batterie
Linkoption	ja
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★★★
Spielspaß:	★★★★★

Die Biene Maja (Acclaim)

Erinnert Ihr Euch noch an Interplays genialen Jump'n-Run-Knobler *The Lost Vikings*? Wie damals die drei tollkühnen Wikinger, müssen diesmal Maja, Flip und Willi ihre individuellen Fähigkeiten kombinieren, um unter Zeitdruck "Lösegeld-Honig" zu beschaffen und ihren von Termiten-, Spinnen- und Ameisenungeziefer verschleppten Bienenfreunden aus der Patsche zu helfen. Flip als Grashüpfer fürs Grobe läßt Felsblöcke am Chitinpanzer zerbröseln, dient den anderen als insektoides Trampolin und springt wie – nun, wie eine Heuschrecke eben. Willi kann von Maja durch



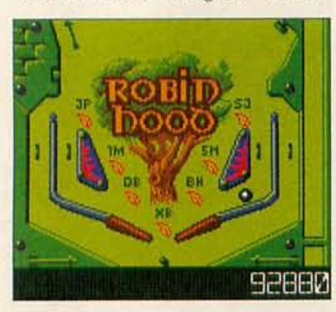


die Gegend geschleudert werden und ist ein hervorragender "Transport-Bienerich", während die freche Maja als einzige im Team Schalter umlegen kann. Mit über 30 Leveln, vielen Endgegnern und zahlreichen Bonusrunden ist das teilweise doch recht knifflige Modul ein ausgezeichneter Puzzle-Spaß für die ganze Familie und braucht sich auch akustisch und optisch nicht zu verstecken. Erste Wabe, äh Sahne!

	GBC✓ GB✓ SGB
Schwierigkeit:	2-8
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	keine
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★★☆
Spielspaß:	★★★★★

Hollywood Pinball (Take2)

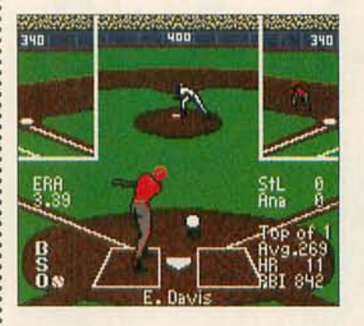
Take 2 will's genau wissen: sieben thematisch unterschiedliche Tische, gestrickt um Filme wie "Der weiße Hai", "James Bond", "Robin Hood", "Krieg der Sterne" oder "Indiana Jones" laden zu einer Partie Pinball ein. Die Grafik scrollt sehr schnell, so daß man die Kugel stets im Auge behält. Einige Hintergrundmusiken hingegen spielen irgendwie zwei Tonleitern zu hoch, können jedoch deaktiviert werden. Eine tolle Flippersammlung, deren Tische im hauchdünnen Handbuch leider nicht genauer vorgestellt werden.



	GBC✓ GB✓ SGB
Schwierigkeit:	1-4
Speicheroption:	–
Linkoption	keine
Grafik:	★★★☆☆
Sound:	★★★☆☆
Spielspaß:	★★★★☆

All-Star Baseball 2000 (Acclaim)

Selbst auf Nintendos Winzling ist das mit Originallizenzen gesegnete *ASB* eine ziemlich komplexe Simulation geworden: Home Run Derby, Exhibition, Playoffs, usw. Auf der Nicht-Haben-Seite stehen eine Create-A-Player-Funktion, Batterie-gestützte Speicherplätze (Eingabe langer Paßwörter nervt!) sowie eine Beschreibung des Regelwerks. Das Geschehen ist etwas farbarm, dafür gut animiert, die Soundkulisse wiederum karg.



	GBC✓ GB SGB
Schwierigkeit:	3-8
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	keine
Grafik:	★★★☆☆
Sound:	★★☆☆☆
Spielspaß:	★★★☆☆

WWF Attitude (Acclaim)

In *WWF Attitude* duellieren sich 20 Superstars der beliebten, wie es das umfangreiche Handbuch treffend beschreibt, "Entertainment Sportart". Vom Undertaker über Sable bis zu Steve Austin prügelt alles, was in der Liga Rang und Namen hat, in sechs Spielmodi aufeinander ein. Die GBC-Grafik flackert, wenn ein Athlet zu Boden gegangen ist, außerdem dudelt eine sich ständig wiederholende Musik aus dem Lautsprecher. Multiplayer-Raufereien über Linkkabel sind nicht möglich. Hmm, geht so!



	GBC✓ GB SGB
Schwierigkeit:	2-7
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	keine
Grafik:	★★★☆☆
Sound:	★★☆☆☆
Spielspaß:	★★★☆☆

International Superstar Soccer '99 (Konami)

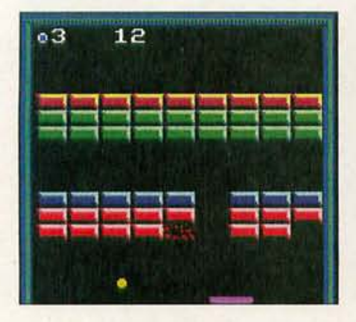
Facts: 32 internationale Teams, Elfmeterschießen, 14 Formationen, fünf Strategien. Dennoch, das geniale Kickerfeeling des 64Bit-Bruders will sich, trotz der ordentlichen Optionsflut, Zweispielermodus und netten Samba-Beats, auf Nintendos Kleinstem leider nicht einstellen. Keine Originallizenzen, sehr träge Grafik und geringe Animationsvielfalt bremsen den Spielspaß erheblich. Der Titel schafft es nur mit Ach und Krach in die Drei-Sterne-Liga.



	GBC✓ GB✓ SGB✓
Schwierigkeit:	3-6
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	ja
Grafik:	★★☆☆☆
Sound:	★★★☆☆
Spielspaß:	★★★☆☆

Super Breakout (Take 2)

Mit stäbchenartigen Raumschiffen galaktische Klötzchenwände beseitigen – *Super Breakout* kann man in diesem Genre leider nur als x-ten Neuaufguß einer simpel-genialen Spielidee bezeichnen. Die Hersteller werden es wohl nie lernen, unvergängliche Highscore-Listen in Form einer Batteriespeicheroption einzubauen – *SB* trifft das gleiche Schicksal. Die fünf Spielmodi (z.B. mit zwei übereinander gekoppelten Schiffen) können da nichts mehr retten, zumal Sound- und Bild-technisch nicht die Bohne geboten wird. Holt lieber wieder Euren C64 aus dem Schrank.



	GBC✓ GB✓ SGB
Schwierigkeit:	2-8
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	keine
Grafik:	★☆☆☆☆
Sound:	★☆☆☆☆
Spielspaß:	★★☆☆☆

Dropzone (Acclaim)

Retro-Ballerspiel nach altbekannter Rezeptur: eine Übermacht fieser Außerirdischer, eine Handvoll hilfloser Menschlein und ein einziger Shooting-Star, diesmal mit Weltraum-Jetpack, Laserwumme und *Stratobomben*, der kommendes Unheil abwenden muß. Die sensible Steuerung geht nach kurzer Einarbeitung in Fleisch und Blut über. Umso mehr ärgert man sich jedoch über verbissen erkämpfte Highscores, die sich nach Abschalten des Geräts in Luft auflösen – phantastisch frustig.



	GBC✓ GB✓ SGB
Schwierigkeit:	2-6
Speicheroption:	–
Linkoption:	keine
Grafik:	★★☆☆☆
Sound:	★☆☆☆☆
Spielspaß:	★★★☆☆

Auflösung der Color-Power-Set-Verlosung

Und hier die glücklichen Gewinner des von der Firma Vidis freundlicherweise zur Verfügung gestellten Color-Power-Sets. Viel Spaß mit diesem nützlichen Zubehör!

Gerald Siegel, A-Wels
Stefan Anthes, Rüsselheim
Christopher Goeritz, Berlin
Ira Petersen, Hohenahr-Erda
Oliver Herrmann, Hamm
Tobias Schönfelder, Goldach
Alexander Lehmann, Hamburg
Bernd Stoffel, Schwarzenholz
Günther Kropac, A-Graz
Josef Seidler, Esslingen

GAMEBOY-CHARTS

1	(1)	The Legend of Zelda – Link's Awakening	Nintendo
2	(neu)	Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo
3	(7)	Quest for Camelot	Nintendo
4	(neu)	Conker's Pocket Tales	Nintendo
5	(2)	Wario Land 2	Nintendo
6	(6)	Tetris Deluxe	Nintendo
7	(neu)	Harvest Moon	Nintendo
8	(neu)	Shadowgate Classic	Nintendo
9	(neu)	International Superstar Soccer '99	Konami
10	(8)	Bugs Bunny & Lola – Operation Karotten	Infogrames



Ruff & Tumble

Eurocom, die bereits in der 8- und 16-Bit-Ära mit Spielen wie *Earthworm Jim* (GB) oder *The Jungle Book* (SNES, MD) Jump'n-Run-Erfahrungen sammelten, luden uns ein, ihre neueste digitale Hüpf-Orgie *Ruff & Tumble* zu begutachten.

Das monströse 256-MBit Modul bietet um die 70 Gegner: Hier flieht Ruff gerade vor einem wild gewordenen Höhlenaffen.

Die "Zzzz..."-Symbole sind Eure Lebensenergie und lassen *R&T* weiterträumen. Wacht Ihr auf, wird ein Leben abgezogen.

Vom Kinderzimmer geht's in die verschiedenen Traumwelten. Der Grafikstil ist auf ein eher jüngeres Publikum zugeschnitten.

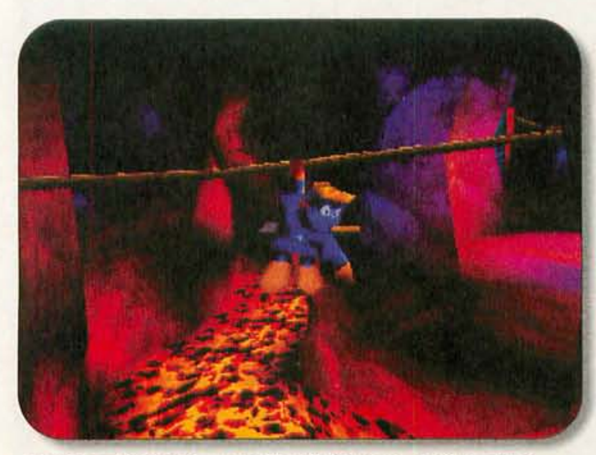


Die Story: NiteKap, ein Exemplar der Gattung "sonst Friedlicher Sandmann", wie wir sie aus dem Regionalfernsehen kennen, ist höchst verärgert über die Tatsache, nicht mehr ruhig schlafen zu können. Grund genug für ihn, andere das gleiche Schicksal teilen zu lassen und süße Träume ein für allemal aus dieser Welt zu verbannen. Sein "Masterplan" sieht deshalb die Verwandlung der sogenannten Winks, die für eben diese guten Träume verantwortlich sind, in bösartige, alptraumverbreitende Hood Winks vor. Nun liegt es an Euch, in der Rolle eines von zwei Geschwistern, dem düsteren Schlafschurken einen Strich durch die Rechnung zu machen. Vor Spielbeginn führt auf der PlayStation ein gestochen scharfes, super smoothes Rendervideo in die Thematik der Sache ein – **Ruff und seine Zwillingsschwester Tumble** werden von ihrer Mutter zu Bett gebracht, welche den Kids erzählt, was es mit den zwei Arten von Winks auf sich hat. Schließlich schlafen sie ein, und das Spiel beginnt in ihrer Traumwelt. N64-Gamer müssen übrigens nicht auf derartige Zwischensequenzen verzichten; sie werden (zwar ohne Sprachausgabe) anhand von Polygon-Figuren bzw. Objekten, wie sie dann im Spiel zu finden sind, dargestellt. Damit wären wir auch schon bei der leistungsfähigen Grafik-Engine. Die leuchtenden Farben der PS-Texturen (Auflösung: 512 x 384 Bildpunkte) sind eine Augenweide, der Nintendo-Nebel quasi unsichtbar (**HiRes-Modus dank Expansion Pak!**). Dazu kaum Texturverzerrungen (die N64-Version eliminiert diese Unschönheiten Hardwarebedingt komplett) oder Clippingfehler (durchsichtige Wände) – das Spiel lief die ganze Zeit über ansprechend flüssig und kommt ohne frustrierend lange Ladezeiten aus. Die Steuerung macht ebenfalls schon einen sehr präzisen Eindruck: Die PS-Version nutzt beide Analogsticks des DualShock Pads, den linken zum Steuern der Spielfigur, den rechten zum Rotieren der Kamera, mit L3 darf gesprungen werden. Die N64-Controls benötigen jedoch noch etwas Feinabstimmung. Bevor Ihr nun NiteKaps zahlreiche Schergen zur Strecke bringt, solltet Ihr Euren Beratungswecker Wakey Wakey konsultieren. Er verrät Euch, was zu tun ist, und erscheint immer dann, wenn die CPU merkt (ja die Data-Hirne werden immer smarter), daß Ihr nicht mehr weiterkommt – praktisch, praktisch. Eure Rettungsmission führt durch **sechs völlig abgefahrene Welten**. Eurocom präsentierte uns z.B. einen vermoderten Friedhof, der u.a. von heruntergekommenen Zombies, braunhaarigen Langbeinspinnen und einer brennende Schädel werfenden Hexe heimgesucht wurde. In der Piratenwelt mußten Ruff und Tumble ihre Beine in die Hand nehmen, um nicht von einem vagabundierenden Paradiesvogel, welcher Bombardements mit seinem weißem Körpersekret



Producer Chris Johnson präsentiert seine zwei Helden.



Als Ninja mutiert Ruff zum mutigen Klettermaxe. Jetzt nur nicht loslassen, für kochende Lava gibt's nämlich keinen Freischwimmer.

(bäääh!) startete oder gar von einem Fässer schmeißenden, Unterköper-losen Freibeuter getroffen zu werden. Bissige Weltraumratten der Spacewelt konnten es partout nicht lassen, uns anzunagen, während extraterrestrische Glubschäuger (Ok, es waren Aliens) versuchten, mit einer Art Lichtstäbe zu attackieren. Die Vollversion entführt den Spieler dann noch in die Steinzeit, eine mittelalterliche Schloßwelt sowie **tief unter den Meeresspiegel** in die Stadt Atlantis. Gott sei Dank sind gegen all den Gegnerabschaum entsprechende Kräuter gewachsen. Ihr könnt nämlich die Gestalt unterschiedlicher Charaktere annehmen. Hierfür springt man in eine "Kurbelkiste" und darf z.B. als durchtrainierter Ninja, gelenkiger Super-Robo-ter, als stämmiges Monster oder als für kurze Zeit unbesiegbare Fee (Tumble) bzw. als Hofnarr (Ruff) losziehen. Jede Figur hat ihre eigene Fernwaffe (der Robo Verfolgungsraketen, der Ninja Feuerbälle usw.), spezielle Fähigkeiten und Eigenschaften. So ist das klumpige Monster zwar äußerst träge, kann dafür aber umso kräftiger mit seiner Flintstone-Keule zuschlagen. Abwechslung versprechen nicht zuletzt kleine Puzzle-Einlagen und ein uns leider noch vorenthaltener **Zweispieler-Co-Op-Spiltscreen-Modus**, in welchem Ihr als Team die Level gemeinsam meistert. Auf die Frage nach einem Richtwert für die ungefähre Spieldauer wurden uns ca. 20 Stunden genannt. Viele Sublevel, in denen beispielsweise Wettrennen gegen Thread-Bear (NiteKaps Gruselteddy) ausgetragen werden, dürften die Gesamtspielzeit jedoch kräftig hochschrauben. Bei einer Entwicklungszeit von bis dato 20 Monaten und einer hoch motivierten 30-köpfigen Crew wird der Titel hoffentlich pünktlich zum Weihnachtsfest fertig. Eurocoms Traumwelt (in den USA und England unter dem Namen ***40 Winks***) gibt sich jedenfalls bereits jetzt schon sehr eindrucksvoll und innovativ – bleibt nur zu sagen: "Sleep well in your Bettgestell, and may the (good) dreams be with you." *cs*



Tumble verprügelt einen "Klappermann".



System:	PlayStation/ Nintendo 64
Name:	Ruff & Tumble
Genre:	3D-Jump'n-Run
Hersteller:	GTInteractive/ Eurocom

Geplanter Erscheinungstermin
4. Quartal 1999

NITEKAP

Superman

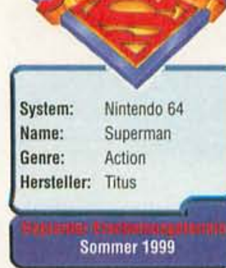


Cooler Supie: Jetzt mit verbesserter Frostbeulengarantie!

David versus Goliath? Auch gegen solch überdimensionale Schurken muß sich Superman behaupten.

Nach unzähligen Verzögerungen scheint es Titus doch noch zu schaffen, den stählernen Mann in Strumpfhosen auch auf Pal-N64-Konsolen loszulassen. In der Rolle von Clark Kent alias Superman müßt Ihr es mit einem der größten Schurken der Welt aufnehmen: **Lex Luthor**. Dieser hat Clarks heimliche Liebe Lois Lane entführt und will nebenbei (öfter mal was Neues) die Weltherrschaft an sich reißen. Euer Weg auf der Suche nach Lois führt durch sechzehn frei begehbare Level. Mit dabei sind sowohl Indoor- (z.B. das obligatorische Daily Planet Verlagsgebäude) wie auch Outdoorstages (z.B. die Straßen von Metropolis). Sollte die Action am Boden zu brenzlig werden, **schwingt sich Superman elegant in die Lüfte**, um einen besseren Überblick zu haben – was leider durch starkes Nebelaufkommen sehr erschwert wird. An Gegenspielern müssen bekannte Haudegen wie Metallo, Brainiac oder Bizarro herhalten. Um dem Ansturm der bösen Buben etwas entgegensetzen zu können, verfügt Supi freilich über seine bekannten Kräfte (Hitzeblick, Röntgenblick, Frostatem...), die aber nicht von Anfang an einsetzbar sind. In jedem Level müssen erst die entsprechenden Extras gefunden werden, welche die kryptonitischen Fähigkeiten freisetzen.

Neben dem Single-Player-Mode wird auch noch ein **Vierspieler-Deathmatch-Mode** integriert, in dem Ihr wahlweise in der Rolle des fliegenden Blaumanns oder als einer seiner Widersacher in ein Raumschiff steigt und Euch über Metropolis Lasersalven um die Ohren jagt. Nachdem sich Titus nach der Release-Verschiebung von November 1998 auf Sommer 1999 nochmals zurück ans Reißbrett begab, um *Superman* zu überarbeiten, sind wir sehr gespannt, ob sich die Qualität des Produktes wirklich steigern ließ – zumal der damalige Eindruck wirklich nicht überwältigend war. *cd*



System:	Nintendo 64
Name:	Superman
Genre:	Action
Hersteller:	Titus

Geplanter Erscheinungstermin
Sommer 1999





360 Three Sixty

Das zugefrorene London wartet mit tollen Spiegelungen und Polarlichtern am Horizont auf.

Letzten Monat lud Cryo (gesprochen: "Krü-oh") Vertreter der Fachpresse nach Birmingham/ England, um Smart Dogs neuestes Werk zu präsentieren. Wir waren für Euch vor Ort.

Nach jedem dritten Rennen werdet Ihr in eine Arena geworfen, wo Ihr versuchen müßt, möglichst viele Gegner abzuschiessen und aus der Ihr auch wieder heil herauskommen solltet.





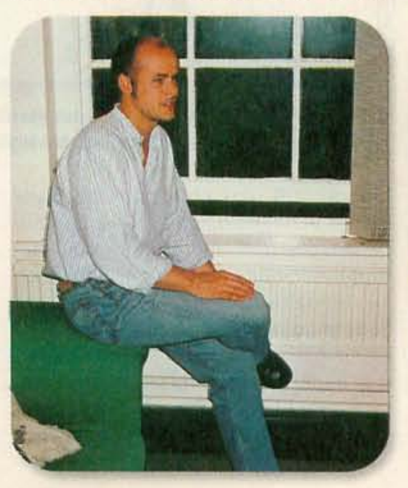


Three Sixty entführt Euch in ein Szenario, in dem genau das eingetreten ist, wovor uns Wissenschaftler schon seit Jahren warnen: Durch den hemmungslosen Raubbau an Mutter Natur, den ungebremsten Einsatz von FCKW, AKW und BST, dem obligatorischen Stau am Irschenberg und auf der Brenner-Autobahn und dem Verfall der Werte im allgemeinen, sieht sich die Umwelt gezwungen, zurückzuschlagen. **Verheerende Naturkatastrophen** brechen über die geschändete Erde herein und vernichteten nahezu alles Leben auf unserem Planeten. Gewaltige Vulkanausbrüche verkohlen halb Amerika, ganze Ozeane verdampfen einfach. Im Gegensatz dazu dauert die Regenzeit in den Tropenregionen jetzt ein paar Monate länger, wodurch wunderschöne Tropenholzplantagen in den Wassermassen im wahrsten Sinne des Wortes untergehen. Nordeuropa muß einen enormen Temperatursturz hinnehmen und findet sich unter einer dicken Eisschicht begraben.

Und? Hat wer was dazugelernt?

Selbstverständlich nicht! Blöd wie eh und je, investiert die Oberschicht unter den wenigen Überlebenden ihr Geld lieber in eine neue Elite-Sportart anstatt in den Wiederaufbau der Menschheit. In waffenstarrenden Hoverbikes brettern Rennfahrer über die Flüsse der Erde, in der Hoffnung auf Ruhm und Ehre. Da diese Fahrzeuge ähnlich wie die *wipEout*-Boliden nicht am Boden kleben, sondern ein wenig über der Erde schweben, sind auch kleinere Ausflüge auf festen Untergrund möglich. Hierbei verliert Ihr zwar etwas an Speed und die Steuerung ist einen Tick schwieriger, andere Auswirkungen hat dies jedoch nicht. Anfangs habt Ihr die Qual der Wahl zwischen einem der acht (plus einem versteckten) Vehikel, die sich in den Kategorien Beschleunigung, Top-Speed, Panzerung und Kurvenlage unterscheiden – dann geht's auch schon los. In jeder der **vier Locations** (Dschungel, Eis, Lava und Meeresboden) müssen drei Rennen bestritten werden. Nach jedem dritten Rennen werden die Streithähne noch in eine mehrstöckige Arena geworfen. Könnt Ihr hier die meisten Abschüsse aufweisen, wartet schon die nächste Location auf Euch. Insgesamt ergeben sich so, inklusive der versteckten Dschungel-Arena, 17 Strecken, die zum Teil **sehr stark verzweigt** sind.

Da die Entwickler darauf verzichteten, eine On-Screen-Straßenkarte zu implementieren, dauert es schon eine ganze Weile, bis der Streckenverlauf auswendiggelernt und die jeweils zeitsparendste Passage ausgekundschaftet ist. Was in den Rennen noch als Motivationsfaktor anzusehen ist, sollte aber unserer Meinung nach zumindest bei den Arenakämpfen noch einmal überdacht werden. Zumindest ein kleiner Pfeil, der auf den nächsten Gegner verweist, wäre wirklich hilfreich. Um gegen die aggressiv agierenden Kontrahenten die Oberhand zu behalten, verfügt Euer Hoverbike über ein fest installiertes





Mark Allen (PR-Manager) demonstriert gerade sein fahrerisches Können ...

... während John Turpin (Development Manager) technische Details ausplaudert.



System:	PlayStation
Name:	360 – Three Sixty
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Cryo Interactive

Geplanter Erscheinungstermin: Juni 1999



MG mit unendlich Munition, das aber öfters mal eine Ladepause benötigt. Zusätzlich sind, auf der Strecke verteilt, noch 13 unterschiedliche Extras wie Raketen, Schutzschilde oder Minen zu erhaschen.

Die Neuheit: *Three Sixty*

Das Novum, wodurch *Three Sixty* auch zu seinem Namen kam, ist eine durch Tastendruck steuerbare Rundumsicht. Mittels des L2-Buttons in Kombination mit dem Steuerkreuz oder Analogstick, könnt Ihr Euch bei gleichbleibender Fahrtrichtung um 360° drehen und so auch Verfolger oder neben Euch fahrende Gegner unter Beschuß nehmen. Leider ist dieses an sich nette Feature auf den sehr kurvenreichen Strecken schwierig anzuwenden, da Ihr dann andauernd gegen irgendeine Wand knallt (ein temporärer Autopilot wäre eine mögliche Lösung). Der Anwendungsbereich dieses taktischen Manövers liegt eindeutig bei den Auseinandersetzungen in der Arena.

Grafisch präsentiert sich die uns vorliegende Preview-Version bereits mit zum Teil sehr schön gezeichneten Strecken, die leider noch nicht so flüssig an den Bikes vorbeiziehen. An Effekten war bis auf die tollen Spiegelungen auf der Wasseroberfläche eher wenig zu sehen, laut John Turpin (Development Manager) wird aber mit Hochdruck an neuen Routinen gearbeitet. Soundtechnisch wartet *Threesixty* mit aufpeitschenden Drum'n Bass- und Jungle-Rhythmen auf, die gut mit der fetzigen Renn-Action harmonieren. Wenn bis zum Release noch all die versprochenen Verbesserungen integriert werden, dürfen sich Sci-Fi-Racer-Fans auf ein zwar nicht überragend innovatives, aber auf alle Fälle überdurchschnittliches Rennspektakel freuen. Umsetzungen sind auch geplant: N64-, GBC- und PC-Besitzer (was somit auch eine DC-Version wahrscheinlich macht) werden ebenfalls beglückt. *cd*

Smart Dog Company Profile

Gegründet wurde Smart Dog von Dave Thompson, der zuvor bei Codemasters unter anderem an Titeln wie *Micro Machines*, *Pete Sampras Tennis* oder *Brian Lara Cricket* beteiligt war. Zusammen mit Dave Saunders und Ashley Routledge (auch ein Ex-Code-Master) gründete er in Warwick Smart Dog und gewann mit Ocean einen starken Publishing-Partner. Das erste Game der schlauen Hunde war *Break Point Tennis* für PSX und SAT. Durch den Erfolg von *Break Point* konnte das Entwicklerteam um ein paar Leute aufgestockt werden, und Smart Dog wechselte die Fronten zu Ubi Soft, für die SM *Tennis Arena* programmierte. Um auch die geschäftliche Seite des Teams zu verstärken, wandte sich Smart Dog an einen alten Kollegen, Thierry Ortolan, der schon jahrelang im Game-Business tätig war. Durch seine vielen Kontakte bugsierte Thierry Smart Dog schlußendlich in die Hände des französischen Entwicklers Cryo, über den auch *360 Threesixty, das* kurz vor der Fertigstellung steht, erscheint.





Speed Freaks

Eine einst kleine Entwicklerfirma aus dem eisigen Norden Europas (Norwegen), die nach Dublin ausgewandert ist, verdient sich mittlerweile eine goldene Nase mit Online Games und bald wohl auch mit dem heißesten Fun-Racer seit Nintendos *Mario Kart*.

Die Programmierer haben so allerlei Erleuchtungen in die farbenfrohe Tat umgesetzt.

Target Locked: Glatzkopf Brains nimmt seinen flüchtenden Vordermann ins Visir.

Bildschirm teile dich: Der Vierspielermodus ist übersichtlich, flüssig wie Schmierseife und spielt sich dazu noch gigantisch gut.









SPEED FREAKS

System:	PlayStation
Name:	Speed Freaks
Genre:	Fun-Racer
Hersteller:	Sony/Funcom

Geplanter Erscheinungstermin: September 1999

Nach mehrfachen "Tauf-Versuchen" (zur Debatte standen *Project SDR, SDR Racing* und *Wheel Nuts*) hat Funcom sich nun auf *Speed Freaks* geeinigt, was die zur Auswahl stehenden Comic-Charaktere eigentlich zugleich am besten beschreibt. Neun total durchgeknallte High-Speed-Junkies (drei von ihnen müssen erspielt werden) mit noch verrückteren Fahruntersätzen (nämlich schlichtweg vier herrenlosen Rädern und einem schwebenden Lenkrad) brennen darauf, von Euch in die Pflicht genommen zu werden. Bei der Gestaltung der Charaktere ließ man sich klar von Ubi Softs *Rayman* inspirieren. **Die Verwendung** solch **Gliedmaßen-reduzierter Spielfiguren spart natürlich Rechenpower**, welche Funcom u.a. nutzt, um zahlreichen Streckenobjekten Leben einzuhauchen. Das Gefühl, durch eine stocksteife Welt zu rasen, kommt erst gar nicht auf: schwebende Heißluftballons und Zeppeline, tieffliegende Paraglider und Helicopter, ein sich in den Wellen wiegendes Piratenschiff, Felsbrocken-spukkende Lavaseen, Fledermausschwärme, eine gigantische Schiffsschaukel samt kreischenden Insassen – kurzum: Überall ist der Bär los. Fast schon verschwenderische Lichteffekte und coole Musik gibt's noch "gratis" obendrauf. Selbst im für die CPU schweißtreibenden Vierspielermodus überzeugt die konstante Framerate, wobei die Engine hier jedoch auf optischen Streckenrand-Schnickschnack verzichtet.

Sehr gute Arbeit haben ebenfalls die Jungs der Game-Design-Abteilung geleistet. Zwölf astrein spielbare Kurse mit massenhaft Abkürzungen, verteilt auf drei Schwierigkeitsgrade und vier Welten, dazu ein akkurates Physikmodell und eine **saftige Portion** an heimtückischen **Power-Ups**. Redaktionsliebling ist zur Zeit der "Tyre Pop", ein Extra, welches die Reifen aller teilnehmenden Karts bis zum Zerplatzen aufpumpt – "zwei Luftballons fliegen durch die Wüste, sagte der eine ...". **Glibberige Schleimpfützen**, präzise Verfolgungsraketen, regenbogenfarbene Schockwellen, tickende Bomben, ein großkalibriges Maschinengewehr sowie Stealth- und Unbesiegbarkeits-Module ergänzen die nette Pick-Up-Liste. Für vordere Plazierungen sind außerdem gelbe Beschleunigungsstreifen und hexagonale Blitzsymbole unabdinglich. Sammelt Ihr letztere gezielt auf, füllt sich dadurch Euer Turbobalken. Bei randvoller Anzeige freut Ihr Euch über die daraus für kurze Zeit resultierende Überschallgeschwindigkeit.


Monty schießt mit Homing-Raketen um sich.

Im Bereich Spielmodi wurde etwas harmloser gekleckert: Time Trial (Ghostfahrer nach einer Runde) und Tournament plus Multiplayer-Wettfahrten mit bis zu vier Spielern. Ein ***limitiertes Multi-Tab* Value Pack** – also das Spiel samt 4-Spieler-Adapter – ist bereits geplant. Von den Videosequenzen konnten wir uns noch kein Bild machen, es ist aber zu erwarten, daß diese ähnlich spektakulär ausfallen wie die restliche technische Umsetzung des Spiels. Einzige Mankos bis dato: *Speed Freaks* ist etwas zu schwer und noch nicht optimal analog spielbar. Trotzdem sieht es ganz so aus, als ob die PlayStation endlich ein würdiges *Mario-Kart/ Diddy-Kong-Racing*-Pendant bekommt; bleibt abzuwarten, welche Rolle Naughty Dogs *Crash Team Racing* noch spielen wird. We keep U informed. *cs*

Plane Crazy



Die Strecken sind mit vielen netten Details versehen. Die blaue Flamme im Hintergrund ist eine aufnehmbare Extrawaffe.



Um an Preisgelder zu gelangen, müßt Ihr auch tropische Waldstrecken im Tiefflug passieren.

Mit *Plane Crazy* wird das Renngeschehen hoch über die Erde verlagert. Gegen acht Kontrahenten müßt Ihr Euch in einer klapprigen Kiste (vom einmotorigen Sportflugzeug bis hin zum zweimotorigen Frachtflieger ist alles dabei) behaupten und versuchen, die Ziellinie möglichst vor der Konkurrenz zu passieren. Für jeden Platz unter den ersten Dreien wird ein Preisgeld ausgeschüttet, mit dem sich die anfänglich stark untermotorisierte Maschine gehörig tunen läßt. Nach jedem Rennen darf der erfolgreiche Pilot eine Werkstatt aufsuchen, die so hilfreiche Utensilien wie Motor-Power-Up's, stärkere Air Breaks oder bessere Steuerruder anbietet. Um sich auf den Strecken auch als erster zu behaupten, reicht reines fliegerisches Können nicht immer aus: Mittels auf den Kursen verteilter Extras jagt Ihr den Gegenspielern ein paar Raketen ins Heck oder sprengt zwecks Shortcuts einfach ein paar störende Berge in die Luft. Die Kurse sind dabei recht einfalls- und abwechslungsreich designt. Mal geht die wilde Hatz durch Großstädte oder Hafenanlagen, ein anderes Mal will der Grand Canyon mit seinen schmalen Schluchten heil durchflogen werden. Sogar auf eine lavaüberflutete Tropeninsel inklusive ausgedehntem Höhlensystem verschlägt Euch das Renngeschehen. Insgesamt gesehen macht *Plane Crazy* neugierig auf mehr, verlassen die holländischen Entwickler doch die ausgetretenen Pfade der Normalo-Rennspiele und beschreiten den Weg des Neuen, Ungewöhnlichen. Leider trüben starke Clippingfehler, Polygonblitzer und die sehr geringe Sichtweite, verbunden mit einem lahmen Grafikaufbau, unsere positiven Eindrücke. Auch die Steuerung bedarf noch einiges an Feintuning. Auf den unheimlich engen und meist kurvenreichen Kursen reagieren Eure Fluggeräte nämlich ziemlich übersensibel. Wenn all diese Kritikpunkte noch ausgemerzt werden, steht uns jedoch ein spaßiger Fun-Racer ins Haus, der durchaus auch in höhere Wertungsregionen vorstoßen könnte. *cd*



System:	PlayStation
Name:	Plane Crazy
Genre:	Flug-Rennspiel
Hersteller:	Acclaim / Projekt Two Interactive

Geplanter Erscheinungstermin: Juli 1999



DIE MASSENMÖRDER AUS SHADOWMAN

Das Böse als Feindbild hat in Videospielen Tradition. Verständlich, denn nichts ist motivierender als gegen eine Übermacht finsterster Gesellen anzutreten. Selten zuvor hattet Ihr jedoch gegen so miese Buschen zu kämpfen wie in Acclaims neuestem Horror-Shocker *Shadowman*.

DIE MÖRDER IN SHADOWMAN

Zwar hat Acclaims Budget wohl nicht für die "Lizenzen" der Originale gereicht, die fiktiven Meuchelmörder stehen ihren realen Vorbildern aber zumindest in puncto Brutalität und Heimtücke in nichts nach.
"Denn unser sind viele...." – dieses Bibelzitat (Markus 5, Vers 9) zieht sich wie ein blutroter Faden durch die Hintergrundgeschichte Shadowmans. Jeder der fünf Serienmörder hinterläßt bei seinen Opfern mystische Symbole und schwer deutbare Gedichte, die immer mit diesem Satz enden. Obwohl jeder der Killer aus scheinbar völlig eigenen Beweggründen seinem düsteren Treiben nachgeht, verfolgen sie doch alle bewußt oder unbewußt ein gemeinsames Ziel: den Weg für "Legion", das ultimative Böse, zu bereiten. Hier nun eine kleine Vorstellung der unseeligen Protagonisten:

DOKTOR VICTOR KARL BATRACHIAN – DER ECHSENKÖNIG

Der Bankierssohn Batrachian jr. beendete die Cambridge University mit einem Doktortitel in Forensischer Pathologie und emigrierte in die USA. Dort eröffnete er unter dem Namen "Dr. Arthur Falkus" mit einem Kollegen eine Praxis in Boston. Drei Jahre später wurde der Kollege unter mysteriösen Umständen tot aufgefunden.. Ein halbes Jahr später eröffnete Batrachian unter anderem Namen erneut eine Praxis, diesmal im Bundesstaat Ohio, wo er nach kürzester Zeit des Mordes angeklagt wurde. Offensichtlich tötete er fünf wohlhabende Witwen, um mit Hilfe gefälschter Testamente an deren Vermögen zu gelangen. Im Januar 1996 wurde in einem verfallenen Bootshaus am Ufer des Lake Fort Phantom Hill, Texas, die enthauptete und ausgenommene Leiche eines jungen Mannes gefunden. Die Obduktion ergab, daß der Kopf der Leiche buchstäblich explodiert war. Auf der linken Brustseite des Opfers war ein seltsames Lizard-Symbol eingebrannt worden, und tief im zerfetzten Hals des Opfers fand man eine kleine, vertrocknete Echse, die in der Gegend heimisch war. In den darauffolgenden anderthalb Jahren wurden zwölf weitere Morde begangen, die alle die gleiche Handschrift trugen. Im August 1997 wurde Batrachian von FBI-Agenten verhaftet und in fünfzehn Fällen des schweren Mordes für schuldig befunden und zum Tod durch den elektrischen Stuhl verurteilt. Zur Zeit befindet er sich im Todestrakt des Gardelle County Penitentiary.

AVERY MARX – DER HEIMWERKERMÖRDER


Phantombild

Man geht davon aus, daß der sogenannte "Heimwerker-Mörder" im Staat New York bisher über einen Zeitraum von zwei Jahren zwölf Menschen ermordet hat. Der Täter würgt seine Opfer zuerst mit einem Stoffband und ermordet sie danach. An dem Tag, bevor der Täter das Opfer "ausstellt" – üblicherweise an einem öffentlichen Ort – schickt er Polaroid-Fotos von seinen Taten an die Polizei. Eine weitere merkwürdige Facette der Handschrift dieses Täters besteht darin, daß er den Schädel eines Kanarienvogelkükens im Mund des abgetrennten Kopfes der Opfer zurückläßt. In diesem Schädel steckt ein zusammengerolltes Stück Papier, auf dem ein Gedicht steht, unter das ein mysteriöses Symbol gezeichnet ist. Hauptverdächtiger: Avery Marx, gegen den 1997 im Zusammenhang mit dem Angriff auf eine junge Frau Anklage erhoben wurde; er verschwand nach Zahlung der Kaution. Ebenfalls gesucht wird Marx wegen des Mordes an seiner Mutter im Februar 1998. Das Motiv, die Vorgehensweise und die Handschrift am Tatort passen zu dem oben angeführten Straftäter. Sein derzeitiger Aufenthaltsort ist unbekannt.

MARCO ROBERTO CRUZ – DER GERICHTSVOLLZIEHER



Zwischen Februar und November 1996 entführte und ermordete Marco Roberto Cruz zehn Personen. Cruz drängte seine Opfer mit einem gepanzerten Pick-Up von der Straße und betäubte sie mit einem Vieh-Elektroschocker. Die Nummernschilder aller Fahrzeuge wurden an Plakatwänden oder Straßenschildern in der Nähe der Tatorte gefunden. Auf der Rückseite jedes Nummernschildes war ein Symbol eingeritzt.
Die weiblichen Opfer waren kreuzförmig unter der brennenden Sonne im Death Valley angebunden worden. Die männlichen Opfer kreuzigte der "Gerichtsvollzieher" auf den Achsen ihrer Wagen, und grub sie abwechselnd in unterschiedliche Himmelsrichtungen zeigend im Wüstensand ein.
Am 14. Oktober 1996 stellte sich Cruz den U.S. Marshals in Austin, Texas – die Leichen seiner letzten Opfer waren noch unter einer Plane hinten auf seinem Pick-Up versteckt. Gegen ihn wurde in zehn Fällen Anklage wegen schweren Mordes erhoben; zur Zeit wartet er ebenfalls im Gardelle County Penitentiary auf seine Hinrichtung.

MILTON PIKE – DER VIDEOHORROR-MÖRDER



Vietnamveteran Green Beret, damals Experte für elektronische Abwehrmaßnahmen bei einer Sondereinheit, wurde 1979 der Erschießung seiner Mutter Francine Pike angeklagt, aber mangels Beweisen freigesprochen. Er war '85 an einem Bombenattentat auf ein Bundesgebäude in Jacksonville beteiligt und wurde 1991 verhaftet. Bei seiner erfolgreichen Flucht tötete er zwei Deputy Sheriffs. Von Dezember 1995 bis September 1996 ermordete Pike neun Frauen an verschiedenen Orten. Man nannte Pike den "Videohorror-Mörder", da er Beamten der Staatspolizei Videobänder schickte, auf denen die Jagd und das darauffolgende Ermorden von mindestens sechs der Opfer zu sehen war. Die Köpfe der Opfer behielt Pike als Trophäen. Jedem Opfer war das Wort "ASYL" vertikal in den Rücken geritzt worden. Alle wurden nach ihrem Tod in pinkfarbene Nachthemden gehüllt und allen Opfern war ein Mikrochip in die rechte Handfläche eingesetzt worden, auf dem der Text eines Gedichts zu lesen war. Pike wurde im Oktober '98 nach einer Reihe anonymer Hinweise von FBI-Agenten gefaßt (der Anrufer gab "Legion" als seinen Namen an). Er wurde wegen schweren Mordes in elf Fällen vor Gericht gestellt und verurteilt, auch er sitzt zur Zeit sitzt in Gardelle ein und wartet auf seine Hinrichtung.









JACK 2

Phantombild

Dieser Straftäter, der unter der Bezeichnung "Jack 2" bekannt ist, lauert nur Frauen auf und schlägt spät nachts in der Nähe von U-Bahn-Stationen im Londoner East End zu. Jack 2 hat bisher vier Frauen ermordet:

30. August 1999	Marie Nicholas	Whitechapel Station
8. September 1999	Anna Chaplin	Shoreditch Station
29. September 1999	Eliza Strinder	Aldgate East Station
	Katrina Eddison	Aldgate Station

Wenn man diese Taten mit den fünf Morden vergleicht, die zwischen dem 31. August und dem 9. November 1888 in London von dem als "Jack the Ripper" in die Annalen eingegangenen Killer begangen wurden, fallen einige verblüffende Ähnlichkeiten (Namen der Opfer, Tatorte etc.) auf:

31. August 1888	Mary Anne Nicholls	Bucks Row
8. September 1888	Annie Chapman	29 Hanbury Street
30. September 1888	Elizabeth Stride	Berner Street
	Catherine Eddowes	Church Passage
9. November 1888	Mary Kelly	Millers Court, Dorset Street

Wenn wir den Handlungsfaden aufgrund dieser Ähnlichkeiten einfach ein wenig weiterspinnen, dann müßte Anfang November '99 sehr wahrscheinlich noch ein fünfter Mord geschehen ...

LEINWANDVORBILDER

JASON:



Der Teenager jagende Eishockeyfan vom ehemals stillen Silver Lake.

HANNIBAL LECTOR:



Der stilvollste aller Serien-Killer. Zitat: "Menschliche Leber am liebsten mit einem guten Glas Chianti genießen."

FREDDY KRÜGER:



Pizzagesicht Freddy mit seinen Markenzeichen: Rasiermesserscharfer Handschuh, Ernie-Pullover und Schlapphut.

NORMAN BATES:

Anthony Perkins zeichnete sich in Hitchcocks Klassiker durch ein leicht gestörtes Verhältnis zu seiner Mutter aus.

MICHAEL MEYERS:

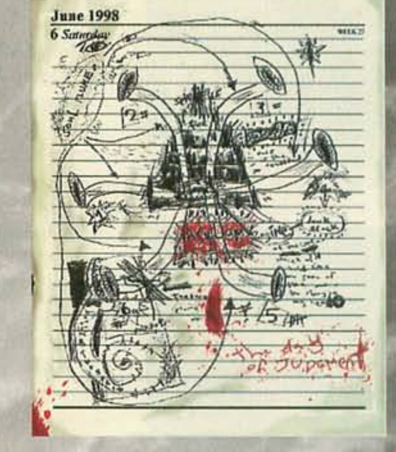


Der junge Mann mit der Captain-Kirk-Maske nimmt Halloween einfach ein wenig zu ernst.

LEATHERFACE



Mittlerweile geht die Zweckentfremdung seiner texanischen Motorsäge in die vierte und bislang letzte Runde.



DIE WAHREN VORBILDER

So angenehm eine kleine Gänsehaut beim abendlichen Videospiel auch sein mag, wenn man sich die Taten der echten Serienkiller vor Augen hält, ist man froh, daß alles nur ein Spiel ist. Wir möchten Euch dennoch einige der bekanntesten Serienmörder vorstellen, da ihre Taten nicht nur für *Shadowman* sondern auch für viele bekannte Film-Shocker Pate standen.

CHARLES MANSON:



Charles Manson und seine "Family" genannte Anhängerschaft raubten 1969 der bis dato als absolut friedfertig geltenden Hippie-Kultur ihre Unschuld. Durch den Mord an Roman Polanskis (Regiesseur von "Frantic", "Tanz der Vampire" etc.) schwangeren Frau Sharon Tate und vier ihrer Freunde, ließen das aus freier Liebe und ungezügeltem Drogenkonsum bestehende Lebensgefühl der kalifornischen Hippie-Gemeinde binnen einer Nacht in einem anderen Licht erscheinen. Obwohl Manson bei der Tat selbst nicht anwesend war, reichte sein Befehl aus, um ihn und vier seiner Anhänger hinter Gitter zu bringen. Die anfänglich ausgesprochene Todesstrafe wurde, nachdem sie in Kalifornien abgeschafft worden war, in lebenslänglich umgewandelt.

TED BUNDY:



Ted Bundy gilt als der wohl schockierendste aller Serien-Killer. Nicht nur, daß vermutet wird, er habe neben den 30 nachweisbaren Morden mindestens noch einmal soviele begangen; Ted Bundy machte nach außen hin stets den Eindruck eines charismatischen Sunnyboys und war sowohl bei Kollegen wie Freunden überaus beliebt. Durch das tragische Beispiel Ted Bundy ist das Bild vom Serien-Killer als verklemmter Außenseiter Geschichte. Selbst vor Gericht schaffte er es durch seinen Humor, Zuschauer wie Öffentlichkeit zu täuschen. Der in "Das Schweigen der Lämmer" von Buffalo Bill verwendete Trick, Opfern durch einen falschen Gips Wehrlosigkeit vorzutäuschen, wurde von Ted Bundy ebenfalls verwendet. Er ist 1996 schließlich hingerichtet worden.

JEFFREY DAHMER:



Mindestens 13 der 15 Opfer Jeffrey Dahmers hätten gerettet werden können, wenn die Polizei nicht aufgrund schlampiger Ermittlungen den damals bereits Verdächtigten mehrere Male wieder hätte laufen lassen. Erst als ein Opfer in letzter Minute und bereits halbtot entkommen konnte, wurde er endgültig verhaftet. 1994 hat ihn ein Mitgefangener ermordet.

ED GEIN:



Ed Geins Verbrechen sind wohl mehr als alle anderen Serien-Killer-Morde Vorbild für diverse Film-Shocker gewesen. Der geistig zurückgebliebene Eigenbrötler richtete sein Farmhaus mit Möbeln aus Menschenhaut *ein und fertigte* sich daraus sogar einen kompletten Anzug. Angefangen bei Hitchcocks zeitlosem Klassiker "Psycho" über den mittlerweile indizierten "Texas Chainsaw Massacre" bis hin zur Rolle des "Buffalo Bill" in "Das Schweigen der Lämmer"; jeder dieser Filme bediente sich mehr oder weniger pietätvoll an den grauenvollen Verbrechen des Texaners Ed Gein.



XPloder Professional

Ihr seid allergisch gegen komplizierte Cheat-Codes, die durch hektisches Button-Gedrücke aktiviert werden müssen und ihre Untauglichkeit später mit einer Portion Gelenkschmerzen quittieren? Die Zeiten sind vorbei!



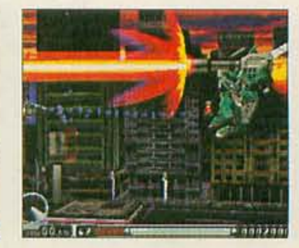
Versehentlich gelöschte Save-Games könnt Ihr "zurückrufen".



Coole Sache: 1791 Cheats zu 245 Spielen gleich mit dabei.



Neue Codes lassen sich ratzfatz editieren, löschen und



Screen Grabs (z.B. fürs WWW) sind qualitativ hochwertig.



Der CD-Player bietet leider keine Sound-Scoope-Funktion.



Der Spiele-CD-Bildbetrachter förderte *Rainbow Six* Motive, ...



... Grafiken zum nicht-existenten Shooter *Alien vs.*



... sowie abartige Fressen (*Puma Street Soccer*) zu Tage.



Die X-Link Windows Software vervollständigt das Paket.

Das kleine Brüderlein hat eine Komplettlösung bzw. die Cheat-Ecke der VG als Experimentierfeld für seine neue Filzstiftsammlung verwendet? Hotlines sind Euch zu kostspielig und zu inkompetent (außer ein paar wenigen Ausnahmen)? Kein Grund zur Panik, mit dem XPloder Professional von Blaze findet Ihr Cheats SELBST heraus und verleiht Eurem Bildschirm-Alter-Ego dadurch eine nicht versiegen wollende Menge an Lebenssaft, unendliche Munitionsvorräte, Continues – praktisch alles, was Ihr wollt, und soviel Ihr wollt! Schlüssel ins Reich der Speicheradressen ist das neue Zusatzmodul X-Assist, welches die früher nötige Verbindung der Cheat-Cartridge zum PC über ein paralleles Schnittstellenkabel überflüssig macht. **Für die Cheat-Suche** braucht Ihr ab jetzt **keinen PC mehr!** Der pfiffige X-Assist wird in den Ausgang des XPloders gestöpselt, hat eine zweizeilige LCD-Anzeige, Digi-Pad und vier Knöpfe. Die Code-Suche läuft stets nach dem gleichen, einfachen Verfahren ab. Zuerst wird ein Ausgangswert festgelegt (z.B. die Anzahl der Bildschirmleben eines Objekts/Charakters). Danach vermindert Ihr diesen Wert, indem Ihr Eure Spielfigur absichtlich ins Gras beißen laßt. X-Assist macht sich nun auf die Suche nach allen Speicheradressen, in denen sich der Ausgangswert um eine Stelle verringert hat. Wiederholt Ihr diese Prozedur ein paar Mal, präsentiert Euch das Gerät alsbald die Zahl der in Frage kommenden Möglichkeiten, die dann auch sofort ausprobiert werden können. Statt funktionierende Cheats mühsam auf Papier zu kritzeln, genügt nun ein Reset (nicht komplett ausschalten!) der PlayStation. Das XPloder-Menü erscheint, und der funktionierende Cheat kann nach Eingabe des Spieletitels und der Art des Cheats mühelos mittels der Kreis-Taste in die Datenbank übernommen werden. Bequeme Spielernaturen, denen das zu umständlich ist, bedienen sich der 1800 bereits verfügbaren Codes, die in gewissen Abständen durch ROM-Updates per Internet-Download oder per CD aktualisiert werden können. Die zur Zeit aktuellste Scheibe nennt sich "Enhanced CD 1" und kann entweder bei Eurem Fachhändler oder direkt bei Blaze (Hotline: 0 21 54 - 94 52 51, Mo.-Fr. 15:00-17:00) nach Einsendung der XPloder-Registrierkarte bestellt werden.

Zweites Exklusiv-Feature der Professional-Version: die **Spiele-CD-Bildanzeige**. Auf PS-CDs im Standard-Grafikformat abgelegte Bilddaten wie beispielsweise Hintergrundmotive eines In-Game-Menüs oder Ladebildschirme können hiermit ruckzuck aufgestöbert werden – eine CD mit der Alphaversion von *Rainbow Six* offenbarte Erstaunliches (siehe Screenshots)! Da viele Firmen jedoch eigene Grafikformate verwenden, hält sich die Zahl der Sucherfolge in Grenzen.

Die übrige Funktionspalette des Vorgängermodels (Screen-Grabber, CD-Player, Memory-Card-Manager) wurde selbstverständlich beibehalten. Leider liegt die teilweise dazu notwendige X-Link Software (Screenshots auf Festplatte kopieren usw.) nicht bei und muß auf dem Postweg oder übers Internet (www.blaze.de) bezogen werden. *cs*

INFO

Name:	XPloder Professional
System:	PlayStation
Hersteller:	Blaze (www.blaze.de)
Preis:	ca. 150 Mark
Sprache:	Die Menüs des Moduls und der Software sind alle ins deutsche übersetzt
Gesamturteil:	sehr gut

Jetzt testen und sparen!



3x Video Games



frei Haus



zum halben Preis



Dieses Angebot hat's in sich! Jetzt kannst Du drei Monate alles bekommen, was Video Games zu bieten hat: Kritische Allround-Spieletests, geniale Berichte über die ganze Welt der Videogames sowie feinste Cheats und Tricks für alle Konsolen. Und dafür mußt Du nicht mal einen Schritt vor die Haustür machen, denn wir schicken Dir die nächsten Ausgaben frei Haus zu - für schlappe 10,- DM. So ein Angebot kann man einfach nicht ausschlagen! Also: Füll schnell den Gutschein aus und bestell Dein Kurzabo noch heute!



Bitte ausgefüllten Coupon an Video-Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/200 281-22 faxen oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen!

☐ 3X Video Games und Lara lebensgroß für 10 DM!

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur DM 10,-/EUR 5,11 statt DM 19,50/EUR 9,97. Als Geschenk bekomme ich das lebensgroße Lara-Poster dazu! Solltet Ihr nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 14% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20/EUR 34,36, Studentenabo DM 60,-/EUR 30,68). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CVI 97

- PlayStation
- Dream Cast
- Nintendo 64
- Color
- Game Boy
- Neo Geo
- Saturn

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

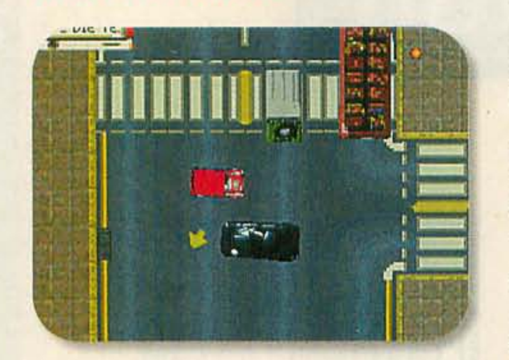
Erstmal ein großes "mea culpa!" in eigener Sache. Zu recht haben sich viele von Euch darüber beschwert, daß sie ihr Geld für eingesandte Tips oder Zeichnungen extrem spät erhalten haben. Der Fehler ist mittlerweile abgestellt. Seid also versichert, daß Ihr Eueren Obolus in Zukunft spätestens kurz nach dem Erscheinen der jeweiligen Ausgabe erhaltet. Ansonsten freuen wir uns weiterhin über sämtliche Zuschriften und wünschen Euch viel Spaß beim Ausprobieren dieser Tips.



PLAYSTATION



GTA London 1969



Man hat's nicht leicht als Krimineller. Ständig kleben einem die Cops an den Fersen und feindliche Gangs sind alles andere als wohlgesonnen. Damit Ihr nicht völlig unter die Räder gelangt, haben wir einige sehr hilfreiche Cheats für Euch ausfindig gemacht. Gebt die folgenden Codes als Spielernamen ein. Ihr könnt dabei auch mehrere Codes miteinander kombinieren und nach beendeter Eingabe jeden beliebigen Spielernamen eingeben.

Um **Level 1+ 2 freizuschalten**, gebt Ihr als Spielernamen **MAYFAIR** ein.

Zugang zu den Leveln 1- 3 zu erhalten Ihr, wenn Ihr als Namen **PENTHOUSE** eingebt.



Sämtliche übrigen **Level** werden dann noch nach Eingabe des Spielernamens **RAZZLE** oder **READERWIFE** zugänglich.

Wer der Meinung ist, daß er mit **99 Leben** bessere Karten hat, sollte **MCVICAR** eintippen.

Stolze **9,999,990 Punkte** beschert Euch die Eingabe des Codes **BIGBEN**.

Den **Multiplikator 5** für Eure **Punktzahl** erhaltet Ihr durch den Namen **SIDEBURN.**

Und wer lieber **ohne** störende **Polizei** seinem finsteren Handwerk nachgehen möchte, sollte **GRASS** als Namen eingeben.

Um nicht die Orientierung zu verlieren, lassen sich mit Eingabe von **SWEENEY** die **Koordinaten** Eurer augenblicklichen Position einblenden.

Wer gleich mit einer Namenseingabe in den Genuß von unendlicher Munition, einer "Gefängnis frei"-Karte, Panzerung, 9,999,990 Punkten und 99 Leben kommen möchte, der sollte als Namen **HAROLDHAND** verwenden. Dieser **Universal-Cheat** sorgt übrigens auch dafür, daß sämtliche Level zugänglich sind, Eure Koordinaten angezeigt werden und Euch während des Spiels keine lästigen Polizeistreifen nerven.

Da sich viele von Euch wahrscheinlich *GTA London 1969* im Bundle mit der Vorgängerversion zulegen werden, möchten wir Euch an dieser Stelle noch einige Cheats zum ersten Teil verraten.



Um unsichtbar zu werden, sprich von den anderen Fahrzeugen oder Personen nicht gesehen zu werden, drückt im Hauptmenü □, △, ○, ×, ×, ○, △, □.

Der "Universal-Cheat", also Zugang zu sämtlichen Leveln, komplette Bewaffnung, unendliche Munition, 99 Leben, Rüstung, eine "Gefängnis frei"-Karte und eingeblendete Ortskoordinaten werden mit dem Spielernamen BASTARD aktiviert.



Nach der Eingabe von TURF oder INGLORIUS als Namen könnt Ihr jedes Level anwählen.

Die zeitweise doch sehr hinderlichen Freunde und Helfer werden mit CHUFF ruhiggestellt.

DREAMCAST



The House of the Dead 2



Wer bei der ganzen Action nicht mehr dazu kommt, sämtliche Treffer mitzuzählen, kann mit folgender Eingabe im Hauptmenü seinen Punktestand einblenden lassen: ←, ←, →, →, →, ←, →, und Start. Ihr könnt den Cheat sowohl mit einem normalen Pad als auch mit der Light-Gun eingeben. Nach korrekter Eingabe sollte in der oberen linken Ecke des Bildschirms eine 0 eingeblendet werden.

Einen Bonusraum bekommt Ihr zu Gesicht, wenn Ihr das Spiel komplett durchspielt ohne daß eine einzige Geisel ums Leben kommt.

Wer sämtliche Bosse im "Boss-Modus" erledigt, erhält Zugang zu einem "Emperor" und einem "Fight all Bosses"-Menü.

NINTENDO 64



Bomberman 64

Für jede im Adventure-Modus beendete Welt wird eine zusätzliche Welt im Battle-Modus freigeschaltet. Es geht aber auch leichter. Markiert hierzu im Hauptmenü die "Battle"-Option und drückt dann immer wieder die START-Taste. Sobald der Code aktiviert ist, ertönt ein Signal.

Sollte Bomberman mal schwindlig sein, könnt Ihr mit dem Analog-Stick rotierende Kreisbewegungen vollführen, um ihm schneller wieder auf die Beine zu helfen.

Wenn Ihr alle 120 Gold-Karten (100 aus den normalen Welten und 20 aus der Rainbow-Palace-Welt) eingesammelt habt, erscheint im Optionsbildschirm ein "Full Power"-Menü, das es Euch erlaubt, jeden Level mit maximalen roten Bomben zu starten.



GAME BOY COLOR

R-Type

In diesem Hosentaschen-Shooter der Extraklasse ist ein kleines Malprogramm versteckt. Um es zu aktivieren, drückt im Highscore-Screen ↙ + A + B. Mit der A-Taste könnt Ihr nun zeichen und mit der B-Taste wieder löschen. Den Zeiger bewegt Ihr mit dem Steuerkreuz, und die Start-Taste löscht den Bildschirm wieder.

PLAYSTATION

Livewire

Bei diesem Geschicklichkeitsspiel lassen sich nach Eingabe des folgenden Codes sämtliche Level anwählen.
Haltet Δ und drückt dann ←, ↓, ↑, →, ←. Nun könnt Ihr mit ↑ und ↓ ein beliebiges Start-Level wählen.



GALERIE 1



EigenwilligeGet Bass-Variante von Max Fiedler.

PLAYSTATION



NBA Live '99

Um ohne großartige Ball-Artistik ein paar Vorteile zu schinden, sind folgende Cheats sehr hilfreich.

Extra Punkte:
Pausiert ein laufendes Spiel und drückt →, L1, L2, ←, R2. Wenn Ihr den Cheat korrekt eingegeben habt, sollte ein Soundeffekt ertönen. Sobald Ihr das Spiel wieder startet, hat das Heim-Team satte 100 Punkte auf dem Konto.

Turbo-Modus:
Drückt während des Spiels die Pausentaste und drückt ←, →, R2, L2, R1. Auch hier wird die korrekte Eingabe mit einem Soundsignal bestätigt.

Bonus-Teams:
Begebt Euch in den Rooster-Screen und wählt die "Create Custom Team"-Option. Gebt dann folgende Location und Team-Namen ein. Die Team-Mitglieder setzen sich aus Mitarbeitern der Entwicklertruppe zusammen.

Location	Teamname
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
Hitmen	Rebounds

COLOR

GAME BOY COLOR

NBA Jam '99

Gleich noch eine kleine Basketball-Schummelei, diesmal für Nintendos Kleinsten.

Um das Championship-Game zu erreichen, müßt Ihr im Hauptmenü die Playoffs wählen und dann MIK als Initialien eingeben. Gebt dann als Passwort R4QKFCWCDG ein.

PLAYSTATION

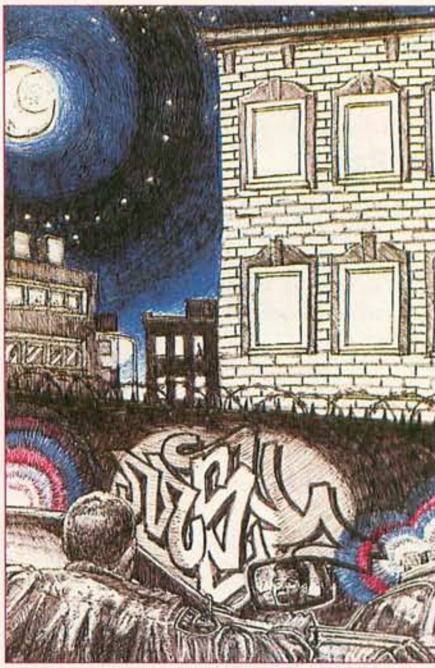




Ein simpler, aber effektiver Trick, um bei *Bug's Life* an beliebig viele Bonusleben zu kommen, ist es, im Trainingsmodus die herumliegenden Buchstaben aufzusammeln, um so das Wort FLIK zusammenzustellen. Diesen Vorgang könnt Ihr übrigens so oft Ihr wollt wiederholen.



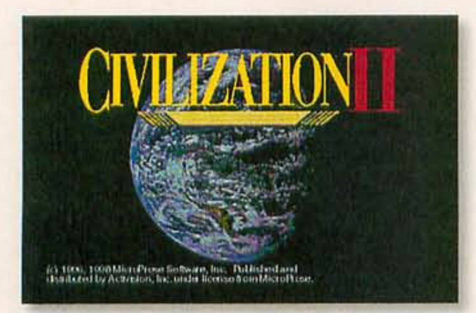
GALERIE 2



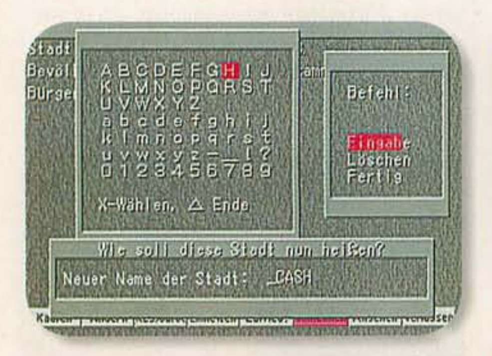
Düstere Großstadtatmopshäre von Max Fiedler.

PLAYSTATION 

Civilization 2



Dieses Problem kennen wir ja wohl alle: Das liebe Geld reicht hinten und vorne nicht aus. Während im richtigen Leben nur eisernes Sparen hilft, können wir Euch zumindest bei *Civilization 2* mit einem kleinen Tip weiterhelfen. Gebt "_CasH" als Städtenamen ein, wobei Ihr darauf achten müßt, während der Eingabe des "H" die R1-Taste gedrückt zu halten.



PLAYSTATION 

Pool Shark

Um in den Genuß aller Tische und Locations zu kommen, müßt Ihr lediglich **CW12_4AP** als Namen eingeben. Achtet dabei auf das Leerzeichen.

DREAMCAST 

Get Bass

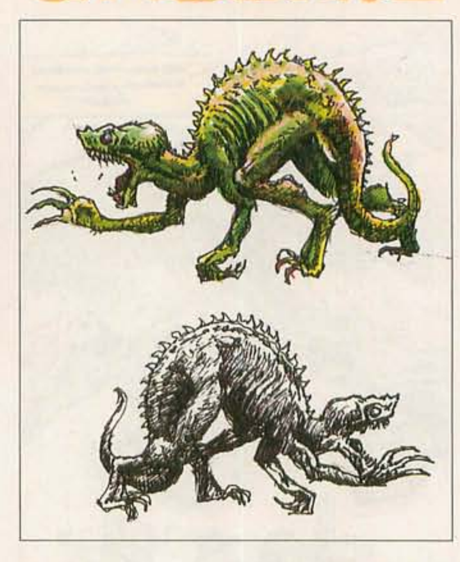
Petri Heil. Nachdem Ihr den Arcade-Modus komplett durchgespielt habt, stehen Euch drei zusätzliche Trainingslevel zur Verfügung.
Im Köder-Menü könnt Ihr außerdem durch Drücken der ↑ oder ↓ Tasten die Farbe der Köder verändern.

NINTENDO 64 

Milos Astro Lanes

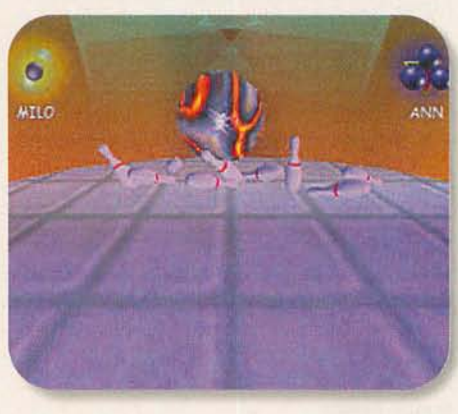
Kegeln im nächsten Millenium. Wo heutzutage noch neue Bowlingschuhe oder eine frisch geputzte Kugel Vorteile verschaffen sollen, stehen in ferner Zukunft ganz andere Hilfsmittel zur Verfügung.

GALERIE 3



Sönkes Haustierchen, designt by Max Fiedler.





White Dwarf Ball
Drückt, während Euer Charakter an der Reihe ist, →, →, →, ←, ←, ←, um eine besonders schwere Kugel zu rollen.

Mega Ball
Nach der Eingabe von ←, ←, →, →, ←, → steht Euch eine gigantisch große Kugel zur Verfügung.

Booster Ball
Besonders viel Schwung erhält Eure Kugel nach der Eingabe von →, →, ←, ←, →, ←.

Clone Ball
Wer durch den Einsatz dreier Kugeln seine Chancen erhöhen möchte, sollte folgenden Cheat probieren: ←, ←, ←, →, →, →.

Sämtliche Cheats werden bei korrekter Eingabe mit einem Soundeffekt bestätigt.

PLAYSTATION 

Need for Speed: Brennender Asphalt

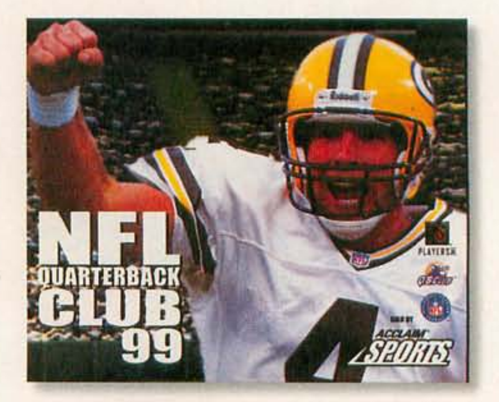
Wer dringendst Bares braucht oder aber einfach nur keine Lust hat, sich seine Moneten mühsam zu "erfahren", wird für folgende Schummelei sicherlich dankbar sein.
Kopiert Euren gespeicherten Spielstand auf eine zweite Memory Card und ändert auf dieser den Spielernamen. Wählt dann den High-Stakes-Modus, pausiert das Spiel sofort nach dem Start mit dem zweiten Controller und gebt dann auf. Das läßt sich sooft wiederholen, bis Ihr alle Fahrzeuge von der zweiten Memory Card gewonnen habt. Jetzt müßt Ihr die doppelten Wagen nur noch verkaufen.

NINTENDO 64 

NFL Quarterback Club '99

Es sind immer wieder die Sportsimulationen, die mit einer Vielzahl versteckter Gags aufwarten. Für diese Football-Sim haben wir Euch die interessantesten zusammengestellt.

Code	Wirkung
SCLLYMLDR	Alien Stadion
XTRTMS	Alle Extra-Teams freischalten
DBLDWNS	Acht Downs
TRBMN	Unendlich Turbo
PWRKCKR	Super Kicker
FLBBR	Flubber-Ball
HSNFR	Ball raucht in der Luft
BCHBLL	Beachball
REALBIGFEET	Große Füße
BGMNY	Große Münze
FRRSTGMP	Zeitlupen-Modus
XTRVLTG	Electric-Football-Mode
RGBY	Rugby-Modus
RCQTBLL	Racquetball-Modus
SLPNSLD	Glitschiges Feld
PNBLL	Spieler fliegen wie Flipperkugeln umher
PWRPYLNS	Große Masten
PPCRNRTRNS	Landminen auf dem Feld
MRSHMLLW	Fette Spieler
SHRTGYS	Kurze Spieler
TTHPCK	Dürre Spieler
HSPTL	Stärkere Verletzungen
RLSTN	Gegner macht 0 Punkte
SHUTOUT	Spiel mit 12 Punkten Vorsprung beginnen



Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 8.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

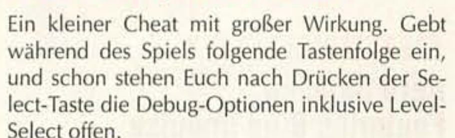
GALERIE 4



Dickes ZockerKind aus Landau von M. Fiedler.

PLAYSTATION

Gex 3: Deep Cover Gecko



Ein kleiner Cheat mit großer Wirkung. Gebt während des Spiels folgende Tastenfolge ein, und schon stehen Euch nach Drücken der Select-Taste die Debug-Optionen inklusive Level-Select offen.
Haltet R2 und drückt ↑, O, →, ↑, ←, →, ↓.
Ein Soundeffekt bestätigt Euch die richtige Eingabe des Cheats.

Um den Gecko unkaputtbar zu machen, müßt Ihr folgenden Cheat eingeben:
Drückt und haltet L2 und drückt dann ↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓.

Und um sämtliche Sprüche, die Gex so draufhat anzuhören, pausiert Ihr das Spiel und haltet L2, während Ihr ↓, →, ←, O, ↑, → drückt. Auch hier sollte zur Bestätigung anschließend ein Soundeffekt ertönen.

NINTENDO 64

Star Wars Episode 1: Racer



Star Wars ohne Ende. Wer sich in den knallharten Pod-Racer-Rennen einen kleinen Vorteil verschaffen möchte, sollte mal die folgenden Tricks ausprobieren.

Unverwundbarkeit
Wählt hierzu den Tournament-Modus und markiert ein leeres Namensfeld. Drückt und haltet dann die Z-Taste und gebt den Namen **RRJABBA** ein. Bestätigt jeden Buchstaben mit der L-Taste. Laßt Euch nicht von der Tatsache irritieren, daß nur drei Buchstaben eingegeben werden können. Nach der Eingabe jedes Buchstaben sollte dieser in der linken oberen Ecke erscheinen. Wählt nach Eingabe des Namens "Ende" und drückt L gefolgt von A. Beginnt nun ein Rennen im Tournament-Modus und pausiert das Game dann. Drückt jetzt ↑, ←, ↓, →, um in das Cheat Menü zu gelangen. Dort könnt Ihr die Unverwundbarkeit einstellen. Aber Vorsicht! Wenn Euer Racer einen Abhang herunterstürzt, heißt es trozdem "Game Over".







Mirror-Modus
Wählt auch hier den Tournament-Modus und belegt ein leeres Namensfeld. Haltet die Z-Taste gedrückt und gebt als Namen **RRTHEBEAST** ein, wobei Ihr auch hier jeden Buchstaben mit der L-Taste bestätigt. Wie bei allen hier aufgeführten Cheats sollten die Buchstaben wieder in

GALERIE 5



Freeze! Ganz schön fleißig, unser M.Fiedler.

Inserentenverzeichnis

der linken oberen Ecke erscheinen. Wählt dann "Ende" und drückt L und dann A. Wenn Ihr nun ein Rennen im Tournament-Modus gestartet habt, pausiert das Spiel und drückt ↑, ←, ↓, →, um das Cheat-Menü zu öffnen. Nun könnt Ihr den Mirror-Modus aktivieren.

Bonus-Charaktere
Geht wie bei den vorhergegangenen Cheats vor und gebt als Namen **RRJINNRE** ein.

Um das Game **mit zwei Controllern** zu **spielen**, wiederholt die Namensprozedur mit der Eingabe **RRDUAL**. Um diese Option zu nutzen, steckt einen Controller in Port 1 und den zweiten Controller in Port 3. Nun könnt Ihr Euren Racer mit zwei Pads steuern.

PLAYSTATION



KKND Krossfire



Gute Strategiespiele zeichnen sich nicht zuletzt durch einen anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad aus. Wem dieser jedoch allzu kernig ist, und wer trotzdem einen Blick auf spätere Level werfen möchte, für den haben wir hier einige Levelcodes zusammengetragen.
Um die letzten Mission der Mutanten zu starten, gebt als Paßwort **KQULLZ** ein.





Die letzte Mission der Überlebenden erhaltet Ihr nach Eingabe von **GTH6JZ** als Paßwort.

Und um mit den Robotern der Serie 9 in der siebten Mission zu beginnen, empfiehlt sich **MHICYZ** als Code.

PLAYSTATION



3Xtreme

Wenn Euch die normalerweise anwählbaren Charaktere in diesem Freizeitsport-Racer nicht ausreichen, könnt Ihr mit folgenden Cheats eine Vielzahl neuer Protagonisten freischalten.

Begebt Euch dazu ins Hauptmenü und markiert das Memory-Card-Menü. Drückt nun wahlweise → oder ← und wählt das Code-Menü.

Um als **LUGNUT**, einem Frankenstein-Skater mit beachtlichen 95% in sämtlichen Attributen zu spielen, gebt Ihr seinen Namen als Code ein.

Ein weibliches Gegenstück zu Lugnut ist **DOMINIQUE**, die ebenfalls nach Eingabe ihres Names anwählbar wird. Auch sie verfügt in jeder Kategorie über 95%.

Red the Car wird nach der Eingabe seines Namens **REDCAR** anwählbar.

Dessen weißes Gegenstück, White Car, wird mit der Eingabe **WHITECAR** freigeschaltet. Ähnlich verhält es sich übrigens mit **BLUECAR**.

Einen außerirdischen Alien-Skater erhaltet Ihr nach der Eingabe des Codes **BINK**.

Bink ist nicht der einzige Alien. Mit der Eingabe des Codes **NYUB** schaltet Ihr einen Alien-Rollerblader frei.

Natürlich darf auch ein Fahrrad-Alien nicht in der Truppe fehlen. Um diesen zu erhalten, gebt Ihr als Code **GEEP** ein.

Und wer zu guter letzt mit einer fahrradfahrenden Mumie ins Rennen gehen will, gibt **TP** als Code ein und erhält dafür eine stilechte Mumie mitsamt Fahrrad namens Pharaoh.

GALERIE 6



Hannes G. Siegrist grüßt seine Melanie.

GALERIE 7

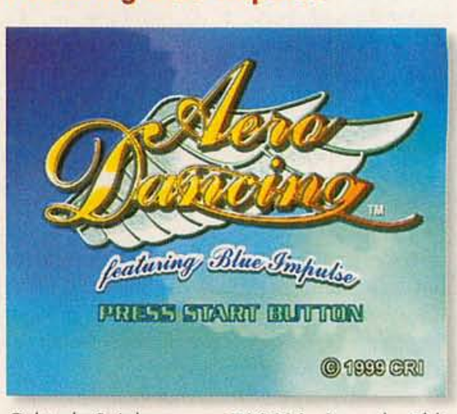


Teuflisch, was H. G. Siegrist so alles abliefert.

DREAMCAST



Aero Dancing: Featuring Blue Impulse



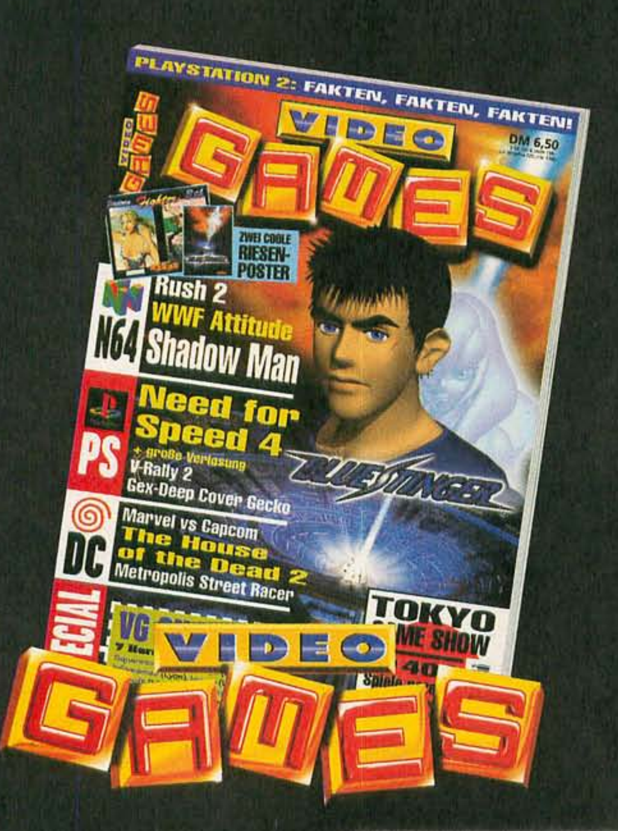
Gebt als Spielernamen **TASCAS** ein und wählt dann im Optionsmenü die "Special"-Option um Zugang zu weiteren Menüs zu erhalten. Nun könnt Ihr z.B. die Darstellung des Head up Displays und des Cockpits verändern.



Hol Dir jetzt Video Games im Abo!

alle vier Wochen bequem frei Haus

der totale Konsolen-durchblick



14 Prozent gespart

Freu Dich auf den Postboten. Denn wenn Du das Abo hast, bringt er Dir alle vier Wochen die druckfrische Video Games direkt vor die Tür. So einfach, schnell und günstig bist Du noch nie zu den ultimativen Allroundtests und den aktuellsten News aus der Konsolenwelt gekommen. Also: einfach Coupon ausfüllen, Abo bestellen, Spaß haben!

Bitte ausgefüllten Coupon an Video-Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/200 281-22 faxen oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen!

❑ 12x Video Games für 67,20 DM!

Ja, ich will Video Games jeden Monat frei Haus für nur DM 5,60 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 67,20/EUR 34,36, Studenten-Abo DM 60,00/ EUR 30,68; Auslandspreise auf Anfrage) bestellen. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

DVI97

- PlayStation
- Dream Cast
- Nintendo 64
- Color Game Boy
- Neo Geo
- Saturn

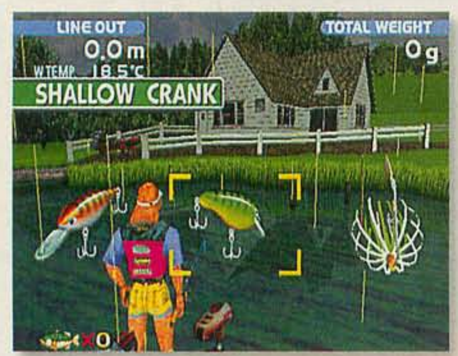
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

DICKES ENDE

Wer hätte das gedacht ......

Eigentlich sind wir davon ausgegangen, daß wirklich niemand die richtige Antwort zu der in Ausgabe 05/99 gestellten Frage weiß. Genaugenommen haben wir gemeinerweise darauf spekuliert, der originellsten falschen Antwort die unter wahren Videospiele-Sammlern unbezahlbaren Preise (man erinnere sich, zu gewinnen gab es unter anderem ein vom Daxer handsigniertes WB-Glas und ein von Power-Sanka während nächtelanger Internet-Sesions getragenes T-Shirt) zu verlosen. Doch Wunder oh Wunder, die lieben Leser haben uns wieder einmal komplett mit Ihrem Wissen überrascht. Nicht nur, daß sich nahezu sämtliche falschen Antworten auf *Bug's Life* beschränkten (ob's am Insekt auf dem Screenshot lag???), nein, es gab sogar so viele richtige Antworten, daß wir beinahe das Los entscheiden lassen mußten. Da die Frage aber zugegebenermaßen verdammt schwer war, und wir die Gelegenheit nutzen möchten, unsere grenzenlose Güte zu beweisen, erhalten diesmal alle Einsender mit der richtigen Antwort einen Preis. Die glücklichen Gewinner heißen Florian Niewiera aus Uelzen und Rene de Lange aus Königswinter. Toll oder?





Doch damit nicht genug: Um einmal ein Gespür dafür zu bekommen, wie viele von Euch das Dicke Ende überhaupt lesen und auch den Spielern eine Chance zu geben, die sich nicht absolut jedes für irgendeine Konsole erscheinende Spiel kaufen, haben wir uns diesmal für eine besonders einfache Frage entschieden.

Was für Fische muß man bei *Get Bass* (unserem Redaktionslieblings-Game) fangen?

Boah, ist das einfach, werden jetzt natürlich viele von Euch denken. Richtig! Doch da ist natürlich auch der bekannte Haken an der Sache. Denn da diese Frage wirklich kinderleicht ist, wird unsere eigens zur Ziehung des Gewinners engagierte Glückfee-Blondine ein besonderes Augenmerk auf eindrucksvoll oder ungewöhnlich gestaltete Karten haben. Also, laßt Euch was einfallen. Die besten, bzw. "ungewöhnlichsten" Einsendungen werden selbstverständlich in der übernächsten Ausgabe veröffentlicht. Leider ist der Rechtsweg mal wieder ausgeschlossen, ebensowenig dürfen Redaktionsmitglieder teilnehmen oder Rechtsmittel zur Verbesserung der Fangquote einlegen.

Ach ja, bevor wir's vergessen: Die Heuschrecke gehört übrigens zum Intro des DC-Adventures *JULY*. Sollte eigentlich zur Allgemeinbildung gehören ... Nichts für ungut und bis zum nächsten Schabernack.

GALERIE 8



Die klassischen Evolutionstufen eines Alien Resurrection-Spielers. Mal wieder von Mäx dem Maler.

WIE'S LÄUFT

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart sich/uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken und auf der Rückseite den Namen (und nicht irgendwelche Tags) vermerken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr Zugang zu einem PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen. Am einfachsten geht es aber per E-Mail.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, **mit welcher Version eines Spiels** die Tips **ausprobiert** bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
Achtung Surfer! Nicht selbst von Euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert. Abgesehen davon haben wir im Verlag selbst einen recht flotten Internetzugang.
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario 64*, *FF VII* oder zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen *Tekken*, *Toshinden*, oder *Tomb Raider* sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt seit eh und je ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing
oder per Email an: aboumalit@wekanet.de

LAST MINUTE TIPS

PLAYSTATION



Big Air

Eine ganze Menge nützlicher Cheats können wir Euch diesen Monat auch zu jener neuen Snowboard-Simulation anbieten:



Um alle Kurse freizuschalten, gebt im Hauptmenü folgende Tastenkombination in schneller Folge ein: →, ←, →, ←,O, □, O, □. Wählt dann einen beliebigen Freeride-Modus aus.

Um verschiedene Special-Boards zu erhalten, sind folgende Cheats hilfreich:

Das Big Air-Board erhaltet Ihr, wenn Ihr im Hauptmenü in schneller Folge →, ←, →, ←, □, □, □, O drückt. Wählt dann im Board-Auswahlmenü das Pitbull-Board.

Um an das *TD5*-Board zu gelangen, drückt Ihr im Hauptmenü →, ←, →, ←, □, □, O, □. Wählt dann im Board-Auswahlmenü das Pitbull-Board aus.

Um an das Feuer-Board zu gelangen, drückt Ihr im Hauptmenü →, ←, →, ←, □, O, □, □. Wählt dann im Board-Auswahlmodus das Pitbull-Board.

Das Angel-Board erhaltet Ihr, wenn Ihr im Hauptmenü in schneller Folge →, ←, →, ←, □, O, □, O drückt. Wählt danach im Auswahlmeü das Pitbull-Board.

Und das Accolade-Board bekommt Ihr nach Eingabe von →, ←, →, ←, □, O, O, □. Entscheidet Euch dann im Board-Auswahlmenü auch wieder für das Pitbull-Board.

Um gegen Shawn Palmer fahren zu dürfen, müßt Ihr im Hauptmenü achtmal hintereinander schnell □ drücken und dann den ersten Kurs im World Tour Modus gewinnen.

PLAYSTATION



Dance Dance Revolution

Um geheime Level freizuschalten, müßt Ihr im Schwierigkeits-Auswahlmenü ↑ drücken. So gelangt Ihr in ein verstecktes Menü. Vollführt nun folgende Tanzschritte, um zusätzliche Level spielen zu dürfen:

Maniac Level: ←, ←, →, →, ←, ←, →, →.

Another Level: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓.

Double Another & Maniac Level: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.

Mirror Another & Maniac Level: ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.

Sämtliche Zusatzlevel werden auf der Memory-Card gespeichert und müssen somit nur einmal freigeschaltet werden.



DREAMCAST



Blue Stinger

Einen echten Cheat zu Blue Stinger haben wir Cezar Constantinescu aus Wien zu verdanken. Drückt im Titelbildschirm X, Y, A, R, Start, L, Start, um eine unbegrenzte Anzahl ferngesteuerter Bomben zu erhalten. Die



Bomben ablegen könnt Ihr, indem Ihr den Schußknopf einmal drückt. Wiederholtes Drücken läßt die Dinger hochgehen.

NINTENDO 64



WCW vs. nWo Revenge



Da unser Mail-System zur Zeit streikt, konnten wir Dario Becker aus Essen-Meerkamp leider nicht zurückmailen, ob seine Tips zu *WCW/nWo Revenge* auch gedruckt werden, so wie er es wünschte. Wenn Dario aber wirklich ein so großer Fan der VG ist, wie er schreibt, dann wird er es schon irgendwie erfahren. Die Wege des Herrn sind ja bekanntlich unergründlich ...

Um den silbernenGürtel zu erhalten:
Drückt einfach während des Vorspannes, wenn Hollywood Hogan, Giant und Eric Bischoff ins Mikro sprechen, die A Taste.

Wollt Ihr einen Gegner besonders ärgern, bewegt während eines Kampfes den Analog Stick im Uhrzeigersinn.

Um Special Moves vom Gegner zu klauen, müßt Ihr während des Specials einen harten Griff (A gedrückt halten) ausführen und A + B drücken.

Um als Gegenstand einen Hammer aus dem Publikum zu erhalten (funktioniert nur mit Dake Ken), geht man als Dake Ken aus dem Ring zum Publikum und drückt ↑.

Wer einen Gegner aus der Arena schmeißen möchte (funktioniert nur bei "Monday Nitro" und beim "Super Brawl"), sollte einfach den Gegner außerhalb des Ringes durch das schwarze Tor schleudern. Wenn man Sting, La Parka und andere, die einen Gegenstand mit zum Ring nehmen rauswirft, kommen sie mit einem anderen Gegenstand zurück.

NINTENDO 64



Superman



Um dem Superhelden einen Level-Select zu verpassen, müßt Ihr nur ein Spiel im Single-Player-Modus beginnen und solange spielen, bis Ihr die Option erhaltet, auf dem Controller-Pak abspeichern zu dürfen. Sichert dann Euren Spielstand und drückt den Reset-Knopf des N64. Wählt jetzt im Hauptmenü die "Spielstand Laden"-Option und ladet den zuvor gespeicherten Spielstand.
Ein Schriftzug wird Euch auffordern, das Rumble-Pak einzustecken. Drückt nun die L- und die B-Taste etwa eine Sekunde lang und betätigt anschließend die A-Taste.
Es sollte nun ein Level-Auswahl-Menü erscheinen, das Euch erlaubt, jede Mission direkt anzuwählen.



Verfolgt mit uns diesmal die heißen Classic-Diskussionen und verrückten Ideen anderer Leser, einen Disput um die besten PlayStation-Racer, einen Resident-Evil-lastigen Fragenkatalog, eine fundierte Sega-DC-Hommage und leider – hüstel, hüstel – auch einen berechtigten Einwand zum VG-Quiz in der VG 6/99.



Forum 5/99 : Platin-Classic

Hi VG-Crew!
Ich lese die VG seit der allerersten Ausgabe (bin stolzer Besitzer einer Komplettsammlung). Ausschlaggebend dabei ist, daß Ihr das beste Multiformat-Mag seid. Ich würde eine Unterteilung der Prädikate in "Classic" und "Golden Classic" (Platinum gibt's doch schon bei der PS) sehr gut finden.
Ich zähle mit 32 Lenzen zu den Glücklichen, die "von Anfang an" dabei waren. Besonders die klassischen Systeme haben's mir also angetan, und auf meiner Website (ccc.webjump.com) gibt's auch Tests zu diesen Spielen. Dort verwende ich schon seit Monaten die Prädikate "Flop" (unter 20% Spielspaß), "Hit" (80 – 89%) und "Tophit" (90 – 100%). Und das hat sich bewährt. Weiter möchte ich gleich die Gelegenheit ergreifen und Euch für die Oldie-Specials, die CGB-Ecke und die Neo-Geo-Tests danken! Damit seid Ihr das einzige ECHTE Multiformat-Mag. Vielleicht könnte man noch fallweise etwas für Saturn, SNES, Jaguar, etc. einstreuen!? Dann wärt Ihr perfekt! Ich hoffe, die Oldie-Specials werden noch lange fortgesetzt, denn es gibt ja noch viele Systeme dafür: Master System, Jaguar, Lynx, Atari 2600/5200/7800, XE Video Game System, CBS Colecovision, Mattel Intellivision, Philips G7000/G7200 /G7400 usw. Übrigens: Solltet Ihr wirklich mal übers G7000 berichten wollen: Ich beschäftige mich seit 1982 mit dem Gerät und kenne seine Story von damals bis heute wie meine Westentasche. Macht weiter so!

Dieter via e-mail



Hi Leute, ich lese die VIDEO GAMES nun schon eine ganze Weile – um genau zu sein, seit der ersten Ausgabe. Das einzige was ich bei Euch noch nie so ganz nachvollziehen konnte, ist die Vergabe der Classic-Auszeichnung. Ich finde es nicht richtig, einem Spiel einen Classic zu spendieren, nur weil es eine von Euch festgelegte Prozentwertung erreicht hat. Da seid Ihr einfach zu großzügig. Denn ein Klassiker hat nur indirekt mit der Prozentzahl zu tun. Vielmehr sollte ein Classic nur dann vergeben werden, wenn es das Spiel auch wirklich verdient hat. So vergebt Ihr regelmäßig hohe Wertungen für das x-te *Street Fighter*. Eine hohe Wertung mag zwar gerechtfertigt sein – ich will sie an dieser Stelle auch nicht in Frage stellen – aber mit einem Classic hat das nun wirklich nichts mehr zu tun. Auch die alljährlichen EA-Sports-Updates haben keinerlei Classic verdient. Es sind zwar jedes Jahr erstklassige Spiele, wenn man aber den Aufwand bedenkt, der hinter einem Update steckt, bedarf es wohl keiner weiteren Erklärung!? Ein Spiel sollte in Zukunft nur dann einen Classic erhalten, wenn es ein Besonderes ist, und einen wirklichen Meilenstein darstellt. So wie z.B. *Resident Evil*. Als es seinerzeit auf den Markt kam, war es einzigartig, da es ein Spiel in der Form, mit dieser Spannung und einer fast Hollywood-reifen Story bis dato nicht gegeben hat. Auch *MGS* – obwohl ich es selbst nicht besonders gut finde – hat klar einen Classic verdient, da es Spiel und (Film-)Unterhaltung perfekt vereint. Ein Autorennen bleibt dagegen ein Autorennen, auch wenn es eine gigantische Grafik bietet. Hier möchte ich das gerade erschienene *NFS 4* als Beispiel aufführen. Im Prinzip hat sich nicht viel verändert. Die Grafik wurde ein wenig aufpoliert und neue Autos eingebaut. Auch wenn das Spiel wirklich gut ist, soll so etwas einen Classic wert sein? Eindeutig nein! Gerade in der heutigen Zeit, in der den Programmierern die Ideen ausgehen, neue und innovative Spielkonzepte Seltenheitswert haben, sollten sie besonders von Euch belohnt werden. Geht lieber sparsamer mit der Vergabe des Classic um. Dadurch werden bei Euch zwar nicht mehr so viele Auszeichnungen vegeben, aber dadurch gewinnen sie mehr an Bedeutung. Einen zusätzlichen Classic einzuführen, halte ich für völlig falsch, weil ich denke, daß dadurch Eure Glaubhaftigkeit auf der Strecke bleibt. Ansonsten macht weiter so! Mfg,

Daniel Latak via e-mail

Moin moin!
Ich sag's jetzt mal ganz offen: Der VG-Classic ist in seiner angestammten Form nicht mehr zeitgemäß! Zum einen gibt es mittlerweile einfach zu viele gute Spiele, und zum anderen ist es zumindest bei mir so, daß ich ohnehin nur auf die Prozente schaue. Ob Classic oder nicht, ist mir eigentlich egal, aber ob ein Titel 77% oder 83% bekommt, eben nicht. Was also kann man tun? Im Prinzip drei Dinge: Ein zweites Prädikat, vielleicht ab 90%, das Kriterium für den Classic heraufsetzen (etwa 90%?!) oder aber, und dafür würde ich plädieren, den Classic ganz abschaffen, weil die Wertung allein eigentlich genug aussagt. Damit es auch in Zukunft noch Awards gibt, schlage ich vor, einen oder mehrere Auszeichnungen für andere Aspekte als den Spielspaß zu vergeben. Wie wäre es etwa mit Awards für besonders innovative Spielideen oder außergewöhnliche Gameplay-Quantensprünge (Extra-System o.ä.)? Man könnte auch "negative" Awards für die schwammigste Analogsteuerung, die lächerlichste deutsche Übersetzung oder so einführen. Lediglich als Indikator, ob ein Spiel 80 oder mehr Prozent bekommt, halte ich einen solchen Award aber wie gesagt für überflüssig. Tschüßi!

Henning Knoff via e-mail

Hi VG-Team!
Ihr wißt ja, daß Ihr ein Super-Magazin seid, deshalb komme ich gleich zum Thema: Also, ich würde es echt gut finden, wenn Ihr eine zusätzliche Auszeichnung in Form eines Platinum-Classics für absolute Megahits wie z.B. *Zelda* oder *MGS* vergeben würdet. Dann sieht man immer gleich, daß man sich das Game schnellstmöglichst zulegen muß. Ich finde, man sollte es aber erst ab 92% vergeben.

Manuel Morschel, Stolberg

Servus Ralph!
Ich muß zugeben, ich bin auch so einer, der nur Leserbriefe schreibt, weil man jetzt auch mailen kann (Anm. d. Red.: Komisch – mit der Verbreitung des e-mail-Kults nimmt auch die Zahl der



Leserbriefe wieder zu – ist ja auch wesentlich einfacher, als alles auf Papier zu bringen!), aber was soll's ... Das Rumgeschleime spare ich mir, auch wenn ich Sebastians Meinung in den letzten Leserbriefen nicht teilen kann, daß Euer Magazin vermiest wurde. Nun aber meine Meinung zum Forumthema: Ich würde kein zweites Prädikat einführen!! Wenn jemand, selbst wenn er das Genre nicht mag, ein Spiel mit über 90% "übersieht", gehört er sowieso geschlagen!! Wozu dann noch die Wertung, wenn man nicht einmal bei über 90% auf das Spiel aufmerksam wird! Eine zusätzliche Auszeichnung bringt (meiner Meinung nach) zwei weitere Nachteile mit sich:

a. Es sorgt nur für Verwirrung.

b. Es wertet Spiele mit 80% – 90% ab.

Wenn schon etwas ändern, dann vielleicht die Untergrenze des Prädikats raufsetzen (z.B. auf 85%). Nun noch ein paar Fragen zum Dreamcast:

1. Was wird man voraussichtlich brauchen, um auf einem japanischen DC die deutschen/amerikanischen Spiele spielen zu können, wenn es überhaupt funktioniert?

2. Kann man ein japanisches DC später irgendwie mit einem amerikanischen/deutschen Modem nachrüsten oder zumindest mit einem japanischen Modem die europäischen Onlinemöglichkeiten (z.B. Rekorde zur Schau stellen oder gegeneinander spielen) nutzen?

3. Wißt ihr einen Laden oder Versand, der das DC billiger als 600 DM verkauft?

4. Lohnt es sich, jetzt ein japanisches DC zu kaufen, oder sollte man doch eher auf das deutsche (September) warten?

5. Wie groß ist die japanische "Sprachhürde" bei den meisten Spielen (ausgenommen irgendwelcher Pferderennen, Mahjongs, Zugführerspielchen oder sonstigen typischen Japan-Games) wie zum Beispiel *Power Stone, Buggy Heat, Blue Stinger* oder *Sega Rally* ?

Kristian, München

Als ich noch ein Videospielbaby war, in meinen Komplettlösungswindeln lag und erstmals Eure Ausgabe per Zufall entdeckte, fiel mir gleich was auf: Euer Classic. Gut verteilt, begründet und bewertet, konnte man gleich sehen, wann ein Spiel Qualität hat und wann nicht. Schon auf der Titelseite konnte man es sehen, wohin man zuerst blättert. Doch nach und nach wurden die Hersteller besser oder wenigstens vorsichtiger im "Spiele auf den Markt werfen" – sie wurden erfahrener. Dann kam die Welle der sehr guten Titel. Keiner traute sich mehr, seine Gurken herauszubringen. Nur noch bei gesicherter Qualität veröffentlichte man etwas. Der Spielspaß-Durchschnitt der Spiele wuchs. Das war der Augenblick, als ich aufgab, alle Spiele jenseits der 80%-Marke zu kaufen. Da kommt mir Euer Forumthema jetzt gerade recht. Bringt den zweiten Classic! Er wäre in der Spielflut der 80%-Spiele eine echte Bereicherung. Ich bin gespannt, ob die Umsetzung dieser guten Idee genauso gut wird wie Eure Importtests mit dem coolen Daumen. Kleiner Tip: Erfindet doch noch einen Extra Classic für besondere Grafik, Spielwitz, Sound, Spielidee usw.

Michael B. via e-mail

Da haben wir uns ja was aufgehalst, Euch nach der Meinung zu neuen Prädikat(skriterien) zu fragen! Einen ersten Classic erst ab 85 Prozent, den Super-Classic erst ab 92 Prozent, überhaupt keine Änderung, das Classic-System komplett abschaffen, einen Classic unabhängig von der Prozentwertung rein nach Gefühl, Extra-Classics für Grafik, Sound etc. – die Meinungen waren zahlreich und vielfältig. Wir haben uns alle Zuschriften zu Gemüte geführt und uns schließlich für den seit der VG 6/99 bestehenden, gestaffelten Classic (Gold ab 80 Prozent & Platin ab 90 Prozent) entschieden und denken, damit ab sofort am besten zu fahren, da – wie von Michael richtig beobachtet – die durchschnittliche Qualität der Spiele in den letzten Jahren immer weiter angestiegen ist und somit nach einer differenzierteren Bewertung an der Spitze verlangt. Auf der anderen Seite ist – wie von Kristian befürchtet – sicher keine Abwertung der Spiele im Bereich zwischen 80 und 90 gegeben, es werden im Grunde nur absolute Überflieger besonders geehrt. In der Schule gibt's ja auch Einser und Zweier, nicht wahr? Wenn es dagegen nach Daniel ginge, wäre ein Classic seltener als eine Sonnenfinsternis, denn solch innovative Games wie *RE* und *MGS* gibt's eben nur alle Jubeljahre. Das Prädikat würde aber in diesem Fall seine Wirkung als Kaufempfehlung verlieren, denn auch ein Clone oder ein Sequel kann ein absolutes Gameplay-Highlight sein! Von Extra-Classics halten wir nicht viel, da würden eindeutig die Argumente "Ablenkung" und "Verwirrung" greifen. Nun noch zu Kristians Dreamcast-Fragenkatalog:

1. Leider sind wir keine Hellseher – aber die Zubehörindustrie hat inzwischen soviel Erfahrung, daß über kurz oder lang sicher Adapter, Umbauten o.ä. angeboten werden, zumal Sega schon zu Mega-Drive- (einfach Schacht aussägen) und Saturn-Zeiten (simpler Adapter) nicht besonders Import-feindlich war.

2. Hast Du Dein japanisches Modem weggeschmissen? Warum nachrüsten, wenn ein jap. DC sowieso serienmäßig mit Modem ausgestattet ist? Mit dem Surfen scheint's nicht so einfach zu werden, da Sega z.B. den Zugriff aufs japanische Netz für Surfer außerhalb Nippons schon gesperrt hat.

3. Gibt's – lies Dir doch mal die Anzeigen in der VG aufmerksam durch!

4. Kommt ganz darauf an, ob Du die Top-Games schon jetzt zocken willst, oder den ganzen Sommer warten kannst. Recht viel billiger (DM 500,–) wird die deutsche Version nicht werden – immerhin wird aber freier Netz-Zugang versprochen.

5. Dafür haben wir doch unsere Sprachkenntnis-Kennzeichnung in den Import-Info-Kästen – bei allen von Dir angesprochenen Games solltest Du problemlos mit Englisch durchkommen, da ist das DC sehr umgänglich, sind ja schließlich alles Action-Spiele.

Geschwindigkeit her!

N'Abend, Leute von der VG! Ich muß unbedingt etwas loswerden: Ich habe mir vor ein paar Tagen *Need for Speed 4* gekauft – einfach weil diese Serie ein Muß für mich ist. Und seitdem komme ich wirklich nicht mehr von der PlayStation weg. Dieses Game ist der absolute Wahnsinn. Alleine der Verfolgungsmodus hätte gereicht, um das Spiel zu einem Knüller werden zu lassen. Nun aber zu meiner Kritik: Was zum Teufel fällt Euch ein, nur 84 Prozent zu geben? – *Brennender Asphalt* ist mindestens 93 Prozent wert! Dagegen mutet *Ridge Racer Type 4* wie *Midnight Run* an (oder so ähnlich). Außerdem fand ich es nicht gut, diesem Racer nur eine Seite zu spendieren – zwei wären bei der Qualität doch locker dringewesen, zu erzählen gibt's schließlich genug.

Jan Kohlbrecher, Osnabrück

Richtig, zu erzählen gibt's genug – z.B. daß der vierte Teil ruckeliger ist als sein Vorgänger, daß die Steuerung bei *NFS 3* besser ausgefallen ist, oder daß es nicht so rasant ist wie der beste Teil der Serie – eben *Need for Speed 3*. Das alles hätte Dir als offensichtlichem *NFS*-Kenner eigentlich auch auffallen müssen. *Ridge Racer Type 4* ist alleine schon optisch eine Klasse besser und steuert sich wie ein (unrealistischer) Arcade-Traum. Ein aufgebohrtes Optionsangebot mit vielen Lizenz-Karossen macht noch lange keinen Genre-Primus, deshalb ist die Reihenfolge auch völlig zurecht *Ridge 4 – NFS 3 – NFS 4* mit 88 zu 86 zu 84 Prozent, um nur die von Dir zitierten Racer zu vergleichen.

FORUM-THEMA

Die neuen Konsolen (zumindest eine davon) nehmen immer konkretere Formen an und mit ihnen die Spiele: Immer realistischer, noch näher an TV-Qualität, flüssigere 3D-Engines denn je usw. Doch wo bleiben die guten alten 2D-Games, die den Videospiel-Boom eigentlich begründeten. Immer weniger geniale Titel wie *Metal Slug*, die Bitmap-*Street-Fighters* oder klassische Shooter werden veröffentlicht. Wie ist das mit Euch: Trauert Ihr den gezeichneten Games eigentlich ein wenig nach oder seid Ihr voll auf den 3D-Zug abgefahren? Mailt, faxt, oder schreibt uns doch mal Eure Meinung dazu!









Querbeet gefragt

Hi VG-Team!
Zuerst mal ein riesen Lob an Euer Mag. Ich lese es schon seit fast 5 Jahren, es ist einfach spitze. Also nun ein paar Fragen:
1. Ich bin ein riesiger *RE*-Fan und frage Euch, ob Ihr wißt, ob ein 3.Teil des Horror-Adventures herauskommt? Soll *Dino Crisis* der 3. Teil sein?
2. Ich habe mir vor kurzem *Street Skater* gekauft, es ist echt ein geniales Game, habt ihr Tricks dafür?
3. Wann kommt die PS 2 heraus? Wieviel wird sie kosten? Stimmt es, daß man mit der Konsole DVD´s ansehen kann?
4. Ist *Silent Hill* so ähnlich wie der bekannte Capcom-Schocker?

1. Wie Du unserem detaillierten E3-Messebericht entnehmen kannst, wird es sogar einen echten dritten und vierten Teil von *Resident Evil* geben: *Resident Evil 3 Nemesis* (PS, November) knüpft mit Jill Valentine als Hauptdarstellerin direkt an Teil eins an und *Resident Evil Code Veronica* (DC, Herbst) begleitet Claire bei ihrer Suche nach ihrem Bruder Chris. Mit dem *RE*-Clone *Dino Crisis* wird das ein heißes Jahr für Survival-Horror-Fans!
2. Tricks welcher Art – Cheats, Stunts? Sobald wir welche von Euch bekommen, kümmert sich Axel darum! Internet-Profis können alternativ mal bei www.gamefaqs.com vorbeisurfen.
3. Geplant ist Frühjahr nächstes Jahr in Japan. Der Preis ist die große Unbekannte und derzeit das größte Problem Sonys – schließlich soll die Massenmarkttauglichkeit gewährleistet bleiben. Die Konsole wird CDs und DVDs schlucken – DVD-Filme anzusehen, wäre technisch kein Problem, offiziell bestätigt ist's jedoch noch nicht.
4. Wer *Resident Evil* liebt, dem wird auch *Silent Hill* gefallen – ganz so gut ist's jedoch nicht.



Anti-Sega-Haltung?

Hallo, Jungs!
Etwas, was mir in letzter Zeit an einigen Videospielmags negativ auffällt, ist die Tatsache, daß das Dreamcast mehr oder weniger unbewußt in ein schlechtes Licht gerückt wird. Obwohl Sega ein clever durchdachtes Konzept ins Rennen schickt, gibt es immer Punkte, die verbesserungswürdig sind. So werden berechtigterweise diese Mängel am Dreamcast kritisiert, andererseits aber nicht genug auf die vielen Vorzüge von Segas Zugpferd hingewiesen. Sollte eine Kaufentscheidung eines potentiellen Kunden besonders vom Preis des Gerätes sowie vom persönlichen Spielegeschmack abhängen, so scheint hier vielmehr die



auf verschmerzbaren Kleinigkeiten basierende Meinungsmache das Bewertungskriterium zu sein. Die ganze Sache fängt schon mit den mäßigen Dreamcast-Verkäufen in Japan an, worin Skeptiker den Anfang vom Ende sehen. Es mag durchaus der Wahrheit entsprechen, daß die nicht gerade begeisternden Verkaufszahlen in Japan unter anderem auch mit dem erst langsam anfahrenden Spielesupport zusammenhängen. Man sollte aber betonen, daß Japan noch nie Sega-Land war. Selbst die PlayStation befand sich nach dem Release nicht in der Lage, das schon fast traditionelle Monopol Nintendos zu brechen, da Sony einfach nicht die in Japan maßgebenden Spielehersteller auf seiner Seite wissen konnte. So verliefen die Verkaufszahlen der PS ganz zu Anfang auch nicht sehr viel erfolgreicher als die des Dreamcasts. Wie sehr der Erfolg einer Konsole in Japan allein von den beiden Rollenspiellabels *Dragon Quest* und *Final Fantasy* abhängt, zeigte ganz besonders der *FF7*-Release, der Sonys 32-Biter in der Gunst der Japaner ganz nach oben katapultierte. Weiterhin sei noch zu erwähnen, daß selbst das Genesis (Mega Drive) nie den japanischen Markt erobern konnte. Im Westen hingegen fand das Gerät eine so große Verbreitung, daß Big N mit dem Super Nintendo ganz besonders in den USA starke Anlaufschwierigkeiten gegen Segas Modulschleuder hatte. Erst in der sich neigenden 16-Bit Ära sah sich Nintendo of America in der Lage, dank herber Marketingfehler Segas und einer zu frühen Aufgabe des 16-Bit-Marktes durch den Saturn gegen die scheinbar übermächtige Konkurrenz anzukommen. Ein weiterer Punkt, der mich persönlich sehr aufregt, ist die Tatsache, daß man die neueste Kreation von Sony, die sogenannte „PSX 2000", sprichwörtlich in den Himmel lobt, obwohl bis auf einige Hardwarespecs nichts Konkretes verfügbar ist. Ich will nicht abstreiten, daß die technischen Daten und die damit gegebenen Möglichkeiten nicht fantastisch wären, aber die ganze Spielernation sollte mal bedenken, daß dies alles nur Möglichkeiten, keine Fakten, sind. Während Sega sich zum ersten Mal von grundauf Gedanken zum Produkt machte und mit einer akzeptablen Spielebibliothek aufwarten kann, läßt sich jeder allein vom Namen PlayStation und ein paar lächerlichen Demos, die nichts über das Endprodukt aussagen, hinreißen. Jeder erwartet in dem Sony-Nachfolger eine Überkonsole, eine Art Messias, die mit ungeahnten Möglichkeiten die Szene um Lichtjahre nach vorne transportiert. Ich persönlich bin dem Gerät gegenüber auf keinen Fall negativ eingestellt, sehe in dem guten Stück aber vielmehr einen weiteren Schritt in der Videospiel-Evolution. Während der technische Sprung sicherlich gigantisch ist, fragt man sich jedoch nur, wie groß der evolutionäre Schritt der Spielbarkeit sein wird. So hebt man es vielfach nicht stark genug als Nachteil hervor, daß die Entwicklerkosten für ein PSX2-Spiel explosionsartig steigen werden. Falls dieser erhöhte Aufwand sich wirklich so stark auf die Spiele auswirkt, wie ich befürchte, dürften sich wahre Innovationen mehr und mehr zur Mangelware entwickeln, da es eben einfach sicherer ist, auf altbewährte Spielprinzipien zu setzen. Dafür könnten sich die hohen Entwicklungskosten für Sonys Baby zum Trumpf Segas entwickeln, da viele unabhängige Kleinentwickler bei einer solch immensen technischen Weiterentwicklung finanziell nicht mithalten können und zum DC überlaufen. Ich selbst vertrete auch nicht die allgemeine Ansicht, daß sich die großen Entwickler so schnell vom Dreamcast abwenden werden, wie sie es beim Saturn taten. Wenn selbst der höchst wählerische Branchen-Primus Namco das DC mit Titeln beliefert und auch Konami, Capcom sowie viele andere Softwarehäuser Games in der Pipeline haben, dürfte eine ausreichende Softwareversorgung gesichert sein und der Freak es als gutes Omen für einen Erfolg im Westen inter-







pretieren. Zusammenfassend möchte ich nicht als fanatischer Sega-Fan, sondern als Videospielliebhaber, der allen Neuerscheinungen gegenüber aufgeschlossen ist, die gesamte Spielerschaft auffordern, dem Dreamcast etwas offener gegenüber zu stehen. Mag die Konsole im Vergleich zu einer PSX 2000 technisch etwas verblassen, so ist das Gerät dafür in greifbarer Nähe. Die Hardwarearchitektur ist technisch ausgeglichen, es lassen sich nicht wie bei der PSX2 stark bremsende Flaschenhälse wie einen den Anforderungen nicht angemessenen Arbeitsspeicher ausmachen. Spätestens die witzige Marketing-Offensive dürfte Spielern, die der Name Sega wegen derber Vermarktungsfehler verprellte, beeindrucken. Was aber nützen all diese vielen Vorzüge, wenn die Spiele nicht begeistern können. Mit freundlichen Grüßen,

Fabian Schulte

Das nenne ich doch mal eine fundierte und ausgefeilte Meinung, der wir eigentlich nicht viel hinzuzufügen haben – daß wir allerdings in einen Topf mit einer Anti-Sega-Haltung betreibenden Mags geworfen werden, möchten wir entschieden zurückweisen. Gerade uns als Multi-Format-Mag kann gewiß nicht an einem Sony-Monopol gelegen sein. Unsere bisherige DC-Coverage war unserer Meinung nach auch mehr als positiv.

VG-Quiz-Fehler

Ha, hab ich Euch erwischt! Ihr habt in Eurem Experten-Quiz in der VG 6/99 nach der ersten echten 32-Bit-Konsolen (d.h. kein Add-On) gefragt und als Auflösung Panasonics 3DO angegeben – soweit ich weiß, beehrte uns das Amiga CD 32 mit seinen miserabel verarbeiteten Anschlüssen aber bereits ein Weilchen früher – stimmt's oder habe ich recht?

David Schreiber via e-mail



Asche über mein Haupt, aber da hast Du natürlich recht: Das CD 32 erschien anno September '93 in Deutschland ca. zwei Monate, bevor das 3DO mit seinem horrenden Preis in den USA debütierte. Die ersten CD 32-Games wurden übrigens in der VG 5/94 getestet, die ersten offiziellen 3DO-Titel erst in der VG 4/95 (ja, solange hat's noch bis zu uns gedauert!). Tja, aber lange und erfolgreich Bestand hatten beide nicht, die halbherzige, mies verarbeitete Amiga-Konvertierungsmaschine CD 32 muß ich irgendwie aus meinem Gedächtnis gestrichen haben... gib Dir dafür zwei Extra-Punkte! Kompliment!

ADRESSE LESERPOST

Für alle Leute, bei denen meinungstechnisch die Kreativität eher beim Internet-Surfen sprudelt, gibt's ab jetzt neben der klassischen Anschrift auch meine E-Mail-Adresse zwecks Kommunikation. Also: Bei allen Fragen, Anregungen, Bemerkungen, Beschimpfungen rund um die Spielewelt und uns, schreibt entweder an:

Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruberstr. 46a
85586 Poing/Deutschland
oder via E-Mail: rkarels@wekanet.de

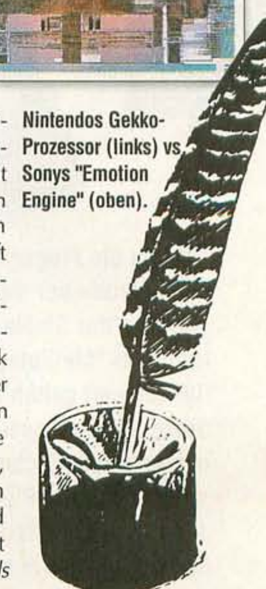
WEB-SITE DES MONATS

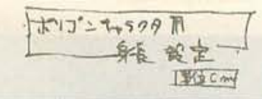
Um allen Dreamcast-Fans im allgemeinen (und *Soul-Calibur*-Fans im speziellen) die Wartezeit auf kommende Highlights zu verkürzen, solltet Ihr unbedingt auf die geniale Page *http://192.41.49.155/souls.html* surfen – starke Artworks von allen Kämpfern, Moves, Biographien, Movies & vieles mehr. Very cool!

Die Tücken der nächsten Generation

Nach den Ankündigungen Sonys im Vorfeld der E3, den Core-Chip für die PlayStation 2 in Zusammenarbeit mit Halbleiterhersteller Toshiba zu produzieren, und Nintendos überraschender Bekanntmachung auf der E3, daß die CPU des N64-Nachfolgers in Kooperation mit IBM entwickelt und hergestellt wird, sind erste, berechtigte Zweifel an der Rentabilität bzw. an den angepeilten Zeitkorridoren beider Mammut-Projekte laut geworden. Sowohl Sony als auch Nintendo haben - verglichen mit der Technik der bestehenden Konsolensysteme - die Entwicklung um ein vielfaches komplexerer Chips in Auftrag gegeben. Alleine die Emotion Engine, einer der beiden PS 2-Hauptprozessoren, ist z.B. ca. 80 % größer als ein Pentium III-Prozessor (besitzt gleichzeitig jedoch nur ca. 10% mehr Transistoren) und stellt mit 238 Quadratmillimetern Größe einen nach heutigen Maßstäben extrem teuren Monsterprozessor dar (geschätzte Herstellungskosten: zwischen 200 und 250 Markt nur für diesen einen Chip + ähnlich hohe Kosten für den Grafikprozessor + die Kosten für den Rest der Konsole). Schwer vorstellbar, daß sich die PS 2 mit ihren ganzen Multimediaschnittstellen als reine Spielekonsole überhaupt rechnet. Hält man sich dann noch vor Augen, daß Toshiba - im Gegensatz zu IBM - mit der 18-Mikrometer-Technologie produktionstechnisches Neuland betritt (die Leiterbahnen der heutigen Mikrochips sind standardmäßig noch 25 Mikrometer "dick") und Sony sowohl den Ausbau von Toshibas bestehendem Werk in Oita mitfinanzieren, sowie eine neue Fabrik in Nagasaki erst aus dem Boden stampfen muß (geschätzte Investitionskosten insgesamt: 2 Milliarden Mark), dann mutet es weder wahrscheinlich an, daß die PS 2 innerhalb der nächsten zwölf Monate das Licht der Welt erblickt, noch daß der Preis zu Beginn massenmarkttauglich sein wird. Da auch Nintendo es bis jetzt noch nie geschafft hat, eine angekündigte Konsole termingerecht auszuliefern, und das dünne Dolphin-Announcement auf der E3 offensichtlich überhastet und nur im Hinblick auf Sonys Getrommel geschah, ist hier vermutlich vorerst ebenfalls nur Abwarten und Teetrinken angesagt. Der lachende Dritter könnte bald "Dreamcast" heißen, aber nur wenn Sega seinen technischen Vorsprung PR-technisch konsequent und aggressiv nutzt. Der Markt ist garantiert groß genug für drei Big Player! *ds*

Nintendos Gekko-Prozessor (links) vs. Sonys "Emotion Engine" (oben).





Metal Gear Solid Competition

Die Gewinner



Respekt, Respekt. Einige von Euch haben sich ja ganz schön ins Zeug gelegt. Da kann man wohl nur noch gratulieren. Rechts seht Ihr die Liste der 32 besten Agenten-Anwärter, die einen der begehrten Preise gewonnen haben (das Los hat entschieden, wer welchen Preis bekommt). Wir möchten uns noch einmal ganz herzlich bei allen Einsendern bedanken, insbesondere bei jenen, die laut eigenem Bekunden nur aus Spaß an der Sache mitgemacht haben. So soll es sein.

Raffael Buzan, Walddorf	00:48:18	MGS-Uhr
Michael Maier, Calur	00:59:08	MGS-Laserpointer
Andre Drepper, Plettenberg	00:59:17	MGS-Feuerzeug
Beric Custer, CH-Zürich	01:07:19	Konami-Paket
Christian Minogrodzki, Dresden	01:07:53	MGS-Soundtrack
Bruno Buzan, Walddorf	01:10:16	MGS-T-Shirt
Ingo Jarosch, Mühlheim/Ruhr	01:22:07	MGS-T-Shirt
Lucienne May, Mühlheim	01:22:07	MGS-Soundtrack
Jngo Ruhnke, Bielefeld	01:29:00	Konami-Paket
Artem Jangirow, Soltau	01:42:15	MGS-Uhr
Florian Kalfa, Eschwege	01:51:42	MGS-Soundtrack
Daniel Reich, Schrauberg	01:58:40	MGS-T-Shirt
Christopher Ablass, Gütersloh	02:00:36	MGS-Feuerzeug
Stephan Ruhnke, Bielefeld	02:10:42	MGS-Flachmann
Christopher Buzan, Walddorf	02:12:18	MGS-Uhr
Sven Petersen, Heilbronn	02:18:32	MGS-Soundtrack
Eugen Hoffmann, Dietersweiler	02:23:42	MGS-Soundtrack
Tobias Hartgen, Bad Driburg	02:26:47	MGS-Flachmann
Johannes Schnadwinkel, Dissen a.TW.	02:27:19	Konami-Paket
Yasin Derbeder, Altena	02:28:57	MGS-Soundtrack
Yves Brandt, Rodgau	02:29:36	Konami-Paket
Marcel Haupt, Dortmund	02:30:43	MGS-T-Shirt
Thomas Geipel, Xanthen	02:30:56	MGS-T-Shirt
Marcus Kohlhepp, Rodgau	02:32:53	MGS-Soundtrack
Nils Böing-Messing, Bocholt	02:32:59	MGS-Soundtrack
Günther Heugenhauser, A-Saalfelden	02:35:24	MGS-Soundtrack
Christian Trickl, Hagenow-Heide	02:36:16	MGS-Soundtrack
Markus Vietzke, Berlin	02:37:07	MGS-Laserpointer
Thorsten Müller, Stuttgart	02:37:18	MGS-Flachmann
Christian Lindermeier, A-Kirchbichl	02:38:02	MGS-Laserpointer
Johann Persterer, A-Wörgl	02:38:54	MGS-Feuerzeug
Robert Klimsa, München	02:39:17	MGS-T-Shirt

Need for Speed: Brennender Asphalt

Die Gewinner





Obwohl die Fragen nicht allzu schwer waren, haben doch einige von Euch gerade bei der dritten Antwort aufs falsche Pferd gesetzt. Natürlich war "der Siebte Sinn" gemeint. Und daß der neuartige Zweispielermodus "Multiplayer-Modus" heißt, konnten wir auch nicht als richtige Antwort gelten lassen. Die korrekte Antwort wäre natürlich "High-Stakes-Modus" geweswen. Überraschenderweise wußten jedoch ausnahmslos sämtliche Teilnehmer, daß das Erscheinungsjahr des ersten *NFS* für die Playstation 1996 war. Ansonsten möchten wir uns auch an dieser Stelle wieder für die rege Teilnahme an der Verlosung bedanken und freuen uns jetzt schon auf das nächste Mal.

Florian Schönmann, CH-Basel	ferngesteuerter BMW Z3
Gunnar Kuhs, Bielefeld	ferngesteuerter BMW Z3
Josef Seitner, Esslingen	ferngesteuerter BMW Z3
Anja Schulz, Bochum	Populous Uhr
Robert Phura, Frontenhausen	Populous Uhr
Wolfgang Kennert, Berlin	Populous Uhr
Willi Hauke, Berlin	Need for Speed: Brennender Asphalt
Adrian Kocjan, Münster	Need for Speed: Brennender Asphalt
Michel Sainisch, Goch	Need for Speed: Brennender Asphalt
Diana Hauffe, Frankfurt a.M.	Need for Speed: Brennender Asphalt
Beatrice Berger, Chemnitz	Need for Speed: Brennender Asphalt
Steven Lakemond, Marne	Street Skater
Michael Reiter, Kirchheim	Street Skater
Lukas Silps, Viesn	Street Skater
Eugen Krause, Heyda	Populous PS
Matthias Bauch, Hohen Neuendorf	Populous PS
Karsten Mäke, Dessau	Populous PS
Christian Kmetec, Ratingen	Populous Mütze

Ace Combat 3: Electrosphere

Bei den Nachtmissionen ist die Orientierung sehr schwierig: Wenn die Lichter der Stadt nicht mehr im Blickfeld sind, könnt Ihr Euch nur mehr auf das HUD verlassen.

Diese Hafenstadt müßt Ihr gegen feindliche Kriegsschiffe verteidigen.

Durch diese schmale Gasse muß er gehen: Der Canyon-Flug verlangt einiges an Geschick.

SHORTCUT

- \+ Phantastische Präsentation
- \+ Multiples Story-System sorgt für Replay-Value
- – Geringe Fernsicht
- – zu kurz, zu leicht



Neben Project 2 entführt uns diesen Monat auch Namco in luftige Höhen. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern, die ja alle in der Gegenwart spielten, versetzt uns *Ace Combat 3* in eine nahe Zukunft: Die uns bekannten Regierungen haben schon lange nichts mehr zu melden, riesige Konzerne rissen die Macht an sich und nehmen jetzt die Geschicke der Erde in die Hand. Daß dies aber ebenfalls nicht ohne größere Reibereien abläuft, dürfte wohl klar sein – Machtkämpfe sind an der Tagesordnung. Damit das Ganze nicht eskaliert, sorgt Ihr als Pilot einer globalen Sicherheitstruppe für Recht und Ordnung. Vor jeder Mission werdet Ihr durch ein ausgiebiges Mission-Briefing auf den bevorstehenden Einsatz vorbereitet und könnt Euch dann ein entsprechendes Flugzeug plus Bewaffnung aussuchen. Am Anfang stehen noch recht alltägliche Kampfjets im Hangar, die aber im weiteren Spielverlauf um einige **futuristische Varianten** mit neuem Vernichtungswerkzeug (Laser, Plasma Torpedos) ergänzt werden. Die Aufträge reichen dabei von simplen Aufklärungsflügen über Geleitschutz bis zu Angriffen auf feindliche Bodenziele. Auch spannende Dogfights werden dem Kampfpiloten nicht vorenthalten. Einmal müßt Ihr sogar bis in den Weltraum vordringen, um gegnerische Spionagesatelliten zu zerstören. Durch das Multiple-Story-System könnt Ihr an einigen Stellen im Spiel zwischen verschieden Handlungsverläufen wählen, was zu unterschiedlichen Einsätzen und Spielausgängen führt. Technisch waren schon die beiden Vorgänger (für die damalige Zeit) wegweisend, was Namco mit *Ace Combat 3: Electrosphere* konsequent weiterführen kann. Die Grafik ist **extrem detailliert** und geizt nicht mit unzähligen Explosions- und Transparenzeffekten. Wenn sich in der Außenperspektive die Sonnenstrahlen auf den Flügeln der Maschine brechen, lacht das Pilotenherz. Lediglich die Fernsicht ist arg limitiert, was vor allem in großen Höhen auffällt. Hier ließ sich ein **merklicher Grafikaufbau** wohl nicht mehr kaschieren. Die Musikuntermalung paßt sich nahezu perfekt dem schweißtreibenden Geschehen an und wirkt vor allem bei den nächtlichen Missionen sehr bedrohlich. Mittels Analogstick lassen sich die Jets sehr genau steuern, was man spätestens im Canyon-Flug oder bei der Landung auf einem Flugzeugträger zu schätzen weiß.
Alternativ werden auch noch D-Pad, Flight Stick und NeGcon unterstützt, die aber bei weitem nicht so präzise funktionieren. Auch das Drumherum stimmt: Angefangen beim Booklet bis zum Menüdesign ist alles vorbildlich gestaltet. Die komplette (englische!) Menüführung präsentiert sich edel futuristisch und sehr übersichtlich. Durch das steuerbare Replay, das irgendwie an *Aero Dancing* erinnert, können etwaige Fehler nochmals analysiert werden, schöne Flugeinlagen werden durch **spektakuläre Außenperspektiven** ins rechte Licht gerückt. Ace Combat 3 ist auch für Nichtjapaner problemlos spielbar, nur die Hintergrundgeschichte bleibt für uns im Verborgenen. Wer ein Freund des auf der PlayStation leider unterpräsentierten Genres der Action-Flug-Sims ist, sollte hier auf jeden Fall zuschlagen. *cd*



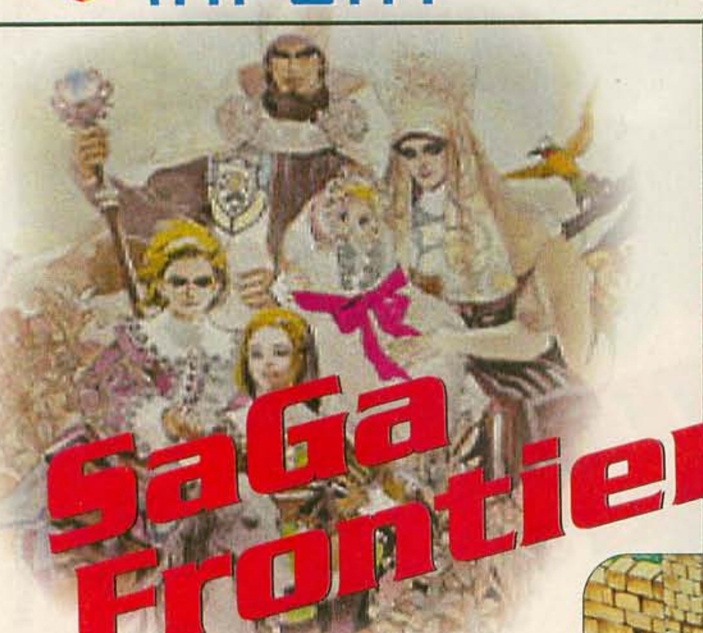
Im Auge des Tigers: Ist der Gegner erst einmal ins Lock genommen...

...hat er kaum noch eine Chance, Euren Raketen zu entgehen.



Ace Combat 3: Electrosphere

System:	PlayStation
Spieletyp:	Flugsimulation
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Namco
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 2 Blöcke
Features:	Dual-Shock-Controller,
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 130,- Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



SaGa Frontier II

Die Magie-Effekte sind nicht von schlechten Eltern.

Sehr vorbildlich: Feinde werden auch auf dem Spielfeld angezeigt.

Die Menüs sind nett gestaltet - wenn wir jetzt nur noch wüßten, was wir da kaufen...



SaGa Frontier II

SHORTCUT

- \+ genialer Grafikstil
- \+ bombastischer Sound
- \+ tolles Spiel-/Kampfsystem
- \+ coole Magie-Effekte
- – ewige Wartezeit auf eine englische Version!!!





System:	PlayStation
Spieletyp:	RPG
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Squaresoft
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	wird mit Demo-CD ausgeliefert, Dual-Shock-Unterstützung, unterstützt PocketStation
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	

Square nahm sich wohl die Beschwerdebriefe vieler enttäuschter Spieler zu Herzen, und versucht nun, mit *SaGa Frontier II* die Fehler des ersten Teils auszumerzen. Der größte Kritikpunkt des Prequels (die wirren, nonlinearen Storyverläufe und oft nicht ganz klaren Aufgabenstellungen) wurde dabei komplett überarbeitet. Zwar kämpft Ihr Euch auch diesmal wieder durch **verschiede Plots**, habt aber immer ein definiertes Ziel vor Augen. Vor Beginn des eigentlichen Spiels dürft Ihr zwischen zwei Hauptcharakteren wählen: Eine Storyline verfolgt die Abenteuer von Gustav XIII, der wegen seines nicht vorhandenen magischen Talents ins Exil geschickt wurde, die andere erzählt von William, einem jungen Schatzsucher, der das mysteriöse Verschwinden seines Vaters aufzuklären versucht. Im Laufe des Abenteuers gesellen sich dann immer mehr Charaktere zu Eurer Party, die alle ihre eigene Hintergrundgeschichte und Beweggründe haben. Neben der Haupt-Quest gilt es, noch **zahlreiche Zusatzmissionen** zu erfüllen, die sich nach erfolgreichem Abschluß manchmal wieder in zwei oder mehrere mögliche Wege aufteilen. Diese halten sich übrigens nicht immer an eine chronologische Reihenfolge. So kann es ohne weiteres passieren, daß Ihr Euch im Jahre 1247 befindet, das nächste Abenteuer findet dann 1235 statt. Durch ein integriertes Tagebuch behaltet Ihr aber immer die Übersicht. Dieses Storysystem bietet eine ideale Balance zwischen Linearität und einer (im ersten Teil viel zu großen) Handlungsfreiheit.

Das Kampfsystem ist uns schon vom Vorgänger bekannt, mit diversen Nah- und Fernkampfwaffen und feinen Zaubersprüchen balgt Ihr Euch in den **rundenbasierten Kämpfen** mit der zahlreichen Gegnerschar. Mit jedem Einsatz einer Kampftechnik / Magie vergrößert sich die Stärke selbiger, viele dieser Skills können auch zu gewaltigen Attacken kombiniert werden. Neu ist, daß dahingeschiedene Charaktere keine LPs (life points) mehr verlieren und nun am Anfang einer Runde einen LP opfern können, um die HPs aufzufüllen. Durch das neue **Recovery-System** füllen sich Eure WPs und LPs nach jeder Kampfrunde wieder ein wenig auf. Optional zu den Partygefechten habt Ihr auch die Möglichkeit, ein One-on-one-Duell auszufechten – gut, um die Skills eines einzelnen Charakters zu pushen. Manche Fertigkeiten können sogar nur auf diese Weise erlernt werden.

Die augenfälligste Änderung wurde jedoch nicht am Spielprinzip vorgenommen, sondern liegt im grafischen Design. Anstelle gerenderter oder polygonaler Backgrounds zeigt sich *SaGa Frontier II* von der künstlerischen Seite. Die **wunderbaren Aquarell-artigen Grafiken**, alle in schönen Pastelltönen gehalten, sind eine Klasse für sich. Ihr werdet aus dem Staunen nicht mehr herauskommen. Der Sound ist typisch für die *SaGa*-Reihe (zu der ja auch *Romancing SaGa* gehört): Die Musikstücke dröhnen bombastisch orchestral aus den Boxen und sind auch kompositorisch gut gelungen. Einzig die Sound-Effekte, die in die Kategorie "nichtssagend" gehören, fallen etwas aus dem Rahmen.

Die fantastischen Grafiken verblüffen den Spieler immer wieder.

Square schuf mit *SaGa Frontier II* sicherlich ein Meisterwerk, das Problem für uns Nicht-Japaner liegt aber in der Spielbarkeit. Durch den totalen Text- und Menü-Overkill ist es fast unmöglich, nur mit dem Try-and-Error-Prinzip Land zu sehen. Wir hoffen sehr auf eine englische Version, die laut Gerüchten für den Winter 2000 geplant ist. Wenn Ihr zu den Hardcore-RPGlern gehört, die auch trotz der Japan-Hürde einen Versuch wagen wollen, sei an dieser Stelle noch eine Warnung ausgesprochen: Auf MOD-PlayStations dringt Ihr nicht einmal zum Titelbildschirm vor. *cd*

Soul of the Samurai

Gleich wird sich der feine Sand am Nippon-Strand rot färben – hoffentlich nicht unter Euch!

Vorsicht Hinterhalt! Ein Ninja von vorne, einer von hinten..

Was für ein Geheimnis birgt dieser herrliche Tempel?

Mit einem reinrassigen, leicht verdaulichen Actionspiel, das zu Zeiten der Samurai-Kultur in Japan angesiedelt ist, will uns Konami die schwülen Sommernächte vertreiben. Von der Hintergrundstory, die sich um einen persönlichen Rachefeldzug der Schwertmeister(innen) Kotaro Juba und Rin of Sekirei dreht, bekommt Ihr aufgrund der Kanji-Schriftzeichen only nicht viel mit – im eigentlichen Spiel hat man dank der intuitiven Steuerung aber keinerlei Sprachprobleme (auf Sprachausgabe wurde übrigens komplett verzichtet), obwohl man die Bezeichnung der gefundenen Items und die Tips der Leute nicht überreißt. Da das Spiel mit seinem *Resident- Evil*-Grafikstil (vorgerenderte Kulissen mit starrer Kameraperspektive, zwischen denen umgeblättert wird) sehr linear aufgebaut ist (der Weg auf der Karte besteht aus lauter kleinen Quadraten, die Ihr Stück für Stück entlanglatscht), kommt man nie in Gefahr, sich irgendwie zu verlaufen. Anspruchsvoll ist's auch nicht gerade – mit einem Action-Button vertrimmt Ihr die Ninjas, Monster, Hellebarden-Träger und sonstiges Gesindel mit simplen Kick- und Slash-Combos. Alternativ lassen sich auch Pick-Ups wie Rauchbomben, Shuriken (Wurfsterne) oder Wurfmesser einsetzen. Auf Eurem Weg streift Ihr durch das malerische Grün der japanischen Bergwälder, macht einen Abstecher zum Strand, untersucht diverse Tempel und Dörfer und legt hin und wieder auftauchende Boßgegner wie z.B. Ninjas mit magischen Kräften, Amazonen, die sich in geflügelte Teufel verwandeln oder meisterhaft fechtende Samurai, flach. Warum überlebt *Soul of the Samurai* aber dennoch nicht allzu lange im heimischen CD-Laufwerk? Die sofort nach dem Verlassen des Screens wiederbelebten Gegner sind ein Greuel, Ihr habt einfach zu wenig Aktionsmöglichkeiten (trotz der Handvoll Special Moves, die dazugelernt werden), man stirbt bei Normalo-Feinden oftmals viel zu schnell (drei, vier Treffer und es heißt wieder zurück zum letzten Save-Punkt und den nervigen Japano-Dialog zum zehnten Mal anschauen), und der lineare Level-Aufbau fungiert auch nicht gerade als spannungserzeugendes Element. Blut ist dagegen ganz klischeehaft mal wieder reichlich vorhanden. Dies verhilft *Soul of the Samurai* aber bei weitem nicht zum dem *Tenchu II*-Status (siehe erste Screenshots des Activision-Sequels im Messebericht), der hier allem Anschein nach angestrebt wurde. Den einzigen Pluspunkt dieses Action-Schnellschusses stellen die durchaus ansehnlichen Render-Tapeten dar, durch die Ihr mit einem der zwei Charaktere marschiert. Das veranlaßt aber nur Hardcore-Fernost- bzw. Kobudo-Fans dazu, diese Scheibe zu kaufen, denn in allen anderen wichtigen Punkten wie Gameplay, Animationen etc. wird nur Mittelmaß geboten. Die japanische Sprachausgabe fiel leider der Kostenschere zum Opfer – schade, sie hätte die Atmosphäre etwas retten können.

rk



In späteren Stages müßt Ihr Euch auch gegen häßliche Monster beweisen.

SHORTCUT

+ hübsche Render-Kulissen

- linearer Spielablauf
- wenig Moves
- zu schnelles Ableben
- nachwachsende Feinde



System:	PlayStation
Spieletyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	16 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Dead in the Water

Mit dem Elektro-Schocker laßt Ihr feindliche Kampfboote perfekt schmoren – jetzt nur noch einen Satz Stinger-Raketen hinterher!

Wenn alle vier Death-Match-Kontrahenten losballern, bricht die Hölle los.

DitW ist zwar technisch und grafisch nicht perfekt, der Spielspaß ist jedoch da.

Daß da nicht schon früher jemand draufgekommen ist: Die automobilen Zerstörungsorgien à la *Vigilante 8* oder *Twisted Metal* müßten doch eigentlich auch ohne Asphalt, dafür aber mit um so mehr kühlem Naß drumherum funktionieren! Gesagt, getan: Man nehme 13 brachiale Kampfboote, neun ausgeflippte Kurse und ein Arsenal von Killer-Wummen und hetze alles aufeinander – fertig ist das Tohuwabohu auf dem Wasser. Euer Ziel ist, den mysteriösen Auftraggeber (ein Alien, wie sich später herausstellen soll) des Einladungs-Turniers zu einem Duell im berühmt-berüchtigten Bermuda-Dreieck herauszufordern. Bis dahin ist es aber ein langer Weg. Ihr müßt Euch in drei Serien behaupten: Beginner mit drei Kursen (Arktis, Wild West & Speedway), Advanced mit sechs Kursen (zusätzlich Amazonas, Loch Ness & Friedhofs-Tümpel) sowie Profi mit allen acht Tracks (zusätzlich Hong Kong & ein Kirmes-Kurs). Mit Euren hochgezüchteten und bis an die Zähne bewaffneten (Raketen, Flammenwerfer, Blitze, Minen und vieles mehr) Flitzern bekriegt Ihr Euch mit jeweils drei Gegnern um Preisgeld und Punkte, die zum Weiterkommen und Aufrüsten (z.B. Speed, Standard-MG, Panzerung) nötig sind. VG-Tip: Deckt Euch jedesmal mit dem Maximum an 20 Raketen ein und pumpt den ersten Gegner damit voll – damit seid Ihr schon einen Kontrahenten los. Nach und nach macht das anfangs recht schlapp wirkende *Dead in the Water* mächtig Laune: Die Wasserbewegungen sind gut simuliert, die Wellen gehen optisch in Ordnung, die übersichtliche Karte gibt stets einen guten Überblick über die Situation, die Steuerung mit Turbos, Waffen wechseln und drei Angriffsarten (MG, Pick-Up sowie Special-Move jedes Charakters) geht intuitiv von der Hand, und das Versenken der wild attackierenden Meute treibt Euch das Grinsen ins Gesicht. Auch die Kurse warten mit witzigen Details auf: Im Eismeer versinkt gerade die Titanic, in Hong Kong könnt Ihr über die berühmte Airport-Landebahn im Meer springen, und im Loch Ness treibt das Monster Nessie sein Unwesen. Vor allem beim Einsatz von Turbos macht sich jedoch der manchmal langsame Bildaufbau bemerkbar ("Falle ich jetzt von der Weltkarte?"), und technisch war ASC Games mit einem dezenten Ruckeln und diversen Slowdowns bei Mega-Explosionen auch nicht auf Perfektionskurs. Das Wichtigste – das Spaßelement – ist jedoch voll gegeben und ich konnte nicht eher aufhören, bis ich den Alien-Commander mit seinen fünf Eskort-Booten nach insgesamt 18 nassen Shoot-Outs zu den Fischen geschickt habe. Alternativ laßt Ihr das Killer-Element außen vor und fahrt ein Rennen auf leicht modifizierten Tracks – allerdings nach wie vor mit Waffeneinsatz. Mit einem Kumpel könnt Ihr auch das alte Link-Kabel mal wieder ausgraben und Euch ein zünftiges Duell liefern. *Dead in the Water* ist sicher kein Überspiel, aber ein sehr spaßiger (weil erfrischend anderer) Zeitvertreib für Action-Fans mit Faible für Marine oder nasse Schlachten. Und das auch, obwohl es technisch nicht perfekt ist.

rk



SHORTCUT

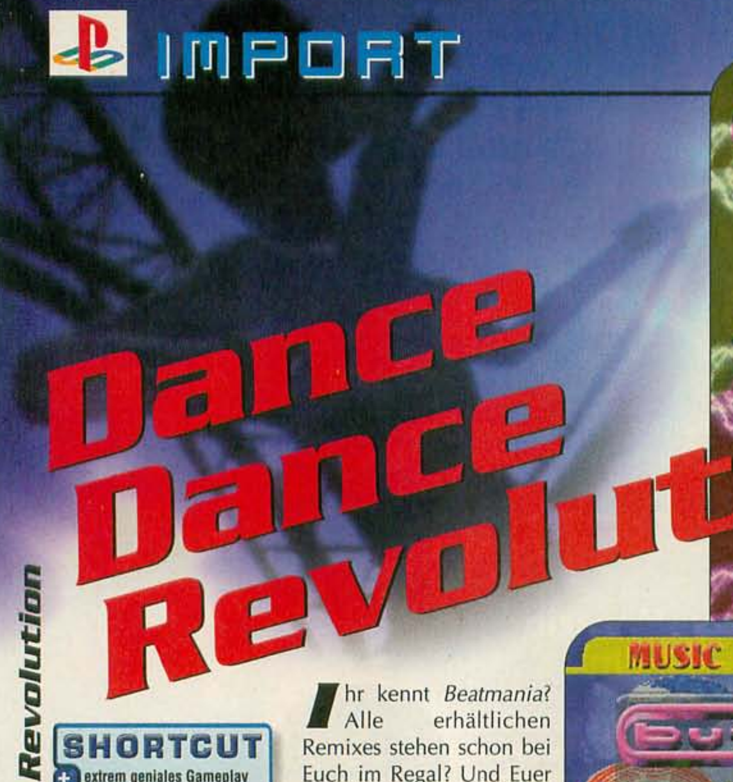
+ rasante Action zwischen bewaffneten Booten
+ realistische Wasserbewegungen
+ witzige Track-Features
- langsamer Bildaufbau (Pop-Ups)
- manchmal Slowdowns



System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Action
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	ASC Games
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Erfreuliche Message: Abgeschmiert, Junge!

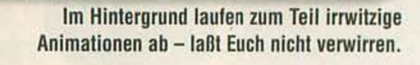


Dance Dance Revolution

SHORTCUT

- \+ extrem geniales Gameplay
- \+ tolle Soundtracks
- – zu wenig Lieder

*I*hr kennt *Beatmania*? Alle erhältlichen Remixes stehen schon bei Euch im Regal? Und Euer Dreamcast hat auch nur wegen *Pop'n Music* (und *GetBass*) seine Existenzberechtigung? Nun, Freunde des gepflegten Grooves, wir haben gute Neuigkeiten für Euch: Mit *Dance Dance Revolution* dürfen wir uns an einem weiteren genialen Teil von **Konamis kultiger Bemani Reihe** erfreuen. Diesmal müßt Ihr jedoch nicht Eure DJ-Fähigkeiten in hitzigen Scratch-Sessions unter Beweis stellen, sondern begebt Euch auf die andere Seite des Mischpultes und legt auf der Tanzfläche eine heiße Sohle aufs Parkett. Mittels des *DDR*-Controllers (siehe Kasten) ist es Eure Aufgabe, die am Screen dargestellten Schrittfolgen nachzutanzen. Im Prinzip funktioniert dies ähnlich wie bei *Beatmania*: Am oberen Bildschirmrand sind die vier Pfeiltasten (die auch auf der Matte angebracht sind) zu sehen – spielt Ihr mit dem Controller (BUUH!), kommen das Steuerkreuz und die vier Actionbuttons zum Einsatz. Von unten bewegen sich nun dieselben Symbole nach oben, treffen zwei gleiche aufeinander, ist der entsprechende Richtungspfeil zu drücken. Gutes Taktgefühl vorausgesetzt, kommen so recht tolle (amüsante) Bewegungsabläufe zustande. Je nachdem, wie gut getimet die Tanzschritte ausgeführt werden, bekommen diese eine Bewertung von "perfect" bis "miss". Mehrere perfects in Reihe werden zu **Combos** verknüpft, die dann bei der Endabrechnung für einen hohen Rang sorgen. Schafft Ihr es, alle Songs mit Rang A oder S zu performen, werden weitere Musikstücke freigeschaltet, die dann auch auf der Memory Card gespeichert werden dürfen. Mit dabei sind neben einigen tollen selbst komponierten Liedern auch bekannte Hits wie z.B. **"I shot the sheriff"** oder **"Kung Fu fighting"**. Für echte Partystimmung sorgt neben dem Arcade- und dem Arrange-Modus vor allem der Zwei-Spieler-Modus. In den Tips Seiten erfahrt Ihr, wie Ihr zu weiteren Modes kommt. Leider ist *DDR* auf MOD-PlayStations nicht spielbar – Wolfsoft z.B kündigte aber einen Umbau an, mit dem in Kürze auch die neuen japanischen Spiele laufen sollen. *cd*



Im Hintergrund laufen zum Teil irrwitzige Animationen ab – laßt Euch nicht verwirren.

butterfly – wohl der beste Song von *DDR*

Was haben wir gelacht! Im Two-Player-Mode kommt richtig Stimmung auf.





System:	PlayStation
Spieletyp:	Dance to the music
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Gamers Delight
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Unterstützung, unterstützt DDR Controller
Schwierigkeit:	6
Preis:	Spiel: ca. 110 Mark Controller: ca. 110 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	





Musik ohne Spiel?

Wenn Ihr nach schweißtreibenden Tanzstunden kaum noch die Kraft habt, um aufrecht zu stehen, Ihr aber doch nicht auf die *DDR*-Tracks verzichten wollt, könnt Ihr die CD auch in jeden herkömmlichen Audio-Player (PC, Stereoanlage, Walkman oder PS-Audio-Player) stecken. Die ersten 20 Tracks sind kurze Jingles, ab Track 21 geht's mit der Tanzmusik los (Song 22 ist Little Butterfly – absolut genialer Sound)

Also Sachen machen diese Japaner (Teil 3)

Selbstverständlich kann man *DDR* auch mit einem Standard-Controller spielen (damit rumpelt's auch ganz nett), nur ist's damit erstens zu leicht und zweitens ginge dies völlig an der Spielidee vorbei. Deshalb kauft sich der gewiefte Tanzschüler gleich noch den geeigneten Controller dazu: die *DDR* Tanzmatte. Auf dieser ca. 1 m² großen Matte sind die vier Pfeiltasten angebracht, auf denen Ihr das Geschehen am Bildschirm nachtanzen sollt. Damit könnt Ihr im heimischen Wohnzimmer schon mal für den nächsten Dance Contest üben.



Point Blank 2

Nehmt die Geier-Meute ins Visier, damit Dr. Dan unbeschadet den Gipfel erklimmt.

Hier müssen mindestans sieben Schafe in 20 Sekunden komplett geschoren werden.

Tough: Ballert die Gläserpyramide von oben nach unten ohne Fehlschuß ab!

SHORTCUT

- \+ kultig-witziges LG-Futter
- \+ abwechslungsreich mit über 80 Stages
- \+ DER Party-Knüller schlechthin
- – dem Vorgänger sehr ähnlich



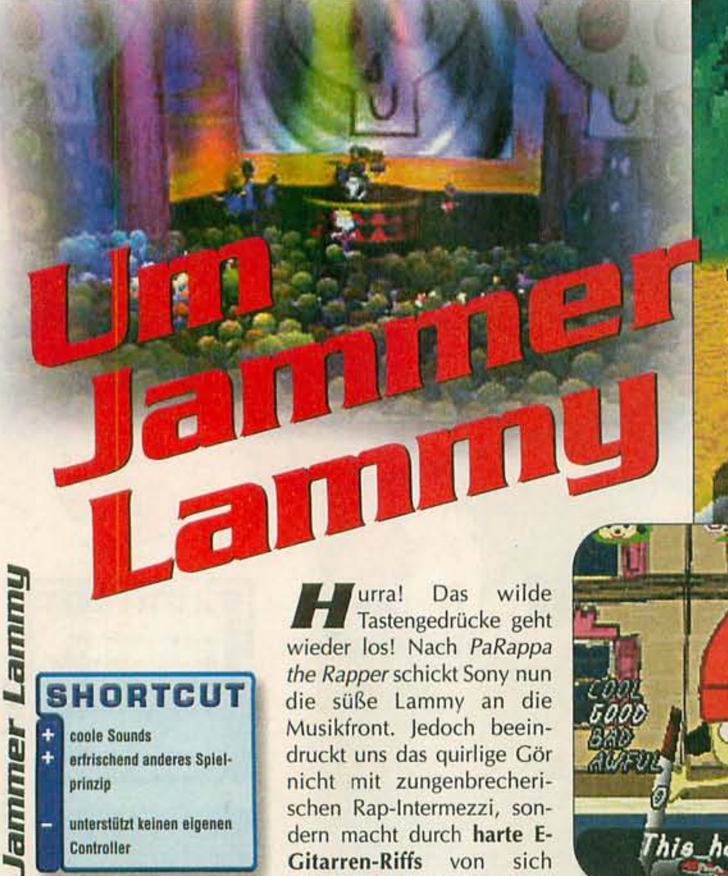
Feuer frei für die nächste Runde in der virtuellen Namco-Schießbude! Von *Point Blank* ein Sequel zu programmieren, dürfte wohl nur eine Pausenübung für die *Ridge Racer-* & *Tekken*-Macher gewesen sein. Doch hinter der extrem simplen Grafik steckt wie schon beim Vorgänger erneut mächtig Spiel- und vor allem Party-Witz. Geboten werden Euch 80 neue Mini-Lightgun-Reaktionstests aus zehn Kategorien (Zielschießen, Speed-Shooting, extreme Genauigkeit, Lightgun-Rätsel, Cover-Aufgaben & mehr), die über viele Spielmodi verteilt sind: Im Endurance-Mode kämpft Ihr Euch einen Riesenturm hinauf und müßt in jedem Stockwerk eine Probe bestehen – nach dem dritten Fehler seid Ihr unweigerlich sprichwörtlich weg vom Fenster (das kann z.B. schon durch das versehentliche Treffen von drei Geiseln inmitten lauter Gangster ganz rapide passieren!). Im etwas aufgesetzt wirkenden Story-Mode will eine Prinzessin gerettet werden, indem Ihr alle vier Attraktionen eines Vergnügungsparks (z.B. Navigieren in einer Geisterbahn mit überall lauernden Fallen oder eine kleine U-Boot-Tour, bei der "angreifende" Stage-Symbole durch gezielte Salven abgewehrt werden müssen) erfolgreich absolviert. Natürlich darf auch jede einzelne Stage bis zum Umfallen im Trainings-Mode mit optischer Performance-Evaluierung via detaillierten Grafiken gespielt oder ganz simpelauch der Arcade-Modus im Easy-, Beginner-, Advanced- oder Insane-Schwierigkeitsgrad gezockt werden, wobei "Insane" jetzt die "Very Hard"-Stages aus dem Vorgänger mit fast unmenschlichen Zielwasseranforderungen verkörpern. Endlich könnt Ihr auch zu zweit gleichzeitig auf den Screen einballern, fallweise (je nach Stage) getrennt voneinander (also z.B. auf zwei Sektgläser-Pyramiden, siehe Screenshot) oder als Konkurrenten ("Ich hab' mehr Skelette getroffen als Du, hehe!"). Wenn genug Kumpel zur Hand sind, bietet der Party-Play-Mode eine Menge Spaß für Turniere mit bis zu acht Mitspielern. In punkto Schwierigkeitsgrad hat Namco den mittlerweile als geübt geltenden G-Con-45-Schützen wohl mehr zugetraut, denn das allgemeine Niveau der Stages ist etwas höher als beim ersten Teil. Etwas revolutionär Neues gibt's von *Point Blank 2* aber nicht zu berichten – es bleibt ein klassisches Sequel, allerdings mit erneut sehr hohem Unterhaltungswert. Da es sowieso nicht viele gute Lightgun-Games gibt, ist es deshalb klar eine Empfehlung wert. *rk*



Trainiert hier über 80 Stages in zehn Kategorien.



System:	PlayStation
Spieletyp:	Lightgun-Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-8
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	G-Con-45-kompatibel
Schwierigkeit:	3-7
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	Ab 6
Sprach-kenntnisse:	



Um Jammer Lammy

Um Jammer Lammy



+ coole Sounds
+ erfrischend anderes Spielprinzip
– unterstützt keinen eigenen Controller





System:	PlayStation
Spieletyp:	Play the music
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
Schwierigkeit:	4
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	[US-Flagge]



Hurra! Das wilde Tastengedrücke geht wieder los! Nach *PaRappa the Rapper* schickt Sony nun die süße Lammy an die Musikfront. Jedoch beeindruckt uns das quirlige Gör nicht mit zungenbrecherischen Rap-Intermezzi, sondern macht durch **harte E-Gitarren-Riffs** von sich hören. Wie beim Vorgänger ist das Spielprinzip recht simpel: Lammy steht bei jedem Song mit einem Sänger auf der Bühne, der ihr die zu spielenden Rhythmen vorgibt. Diese sollt Ihr mittels der vier Action-Buttons und je einer L- und R-Taste nachspielen. Dazu ist am oberen Bildschirmrand eine Leiste eingeblendet, auf der die Symbole der zu drückenden Buttons angebracht sind. Ist Lammy nun an der Reihe, ein cooles Gitarrensolo einzulegen, flitzt entlang dieser Leiste ein Symbol mit ihrem Kopf. Trifft er auf eines der Action-Symbole, ist der entsprechende Button auf dem Joypad zu drücken. Das klingt jetzt einfacher als es dann in der Hitze des Gefechts auszuführen ist – perfektes Timing und ein gutes Rhythmus-Gefühl sind absolute Voraussetzung.
Selbstverständlich wurde auch eine nette Story implementiert, die zur Auflockerung zwischen den einzelnen Fingerverknotungsübungen weitererzählt wird. Nervös wie sie ist, hat Lammy in der Nacht vor dem ersten Auftritt ihrer Band einen schrecklichen Alptraum: Bei einem Auftritt mit Gaststar Chop Chop Onion (bekannt aus *PaRappa*) versagt sie total – die Schande ist groß. Jedoch gibt ihr Chop Chop den guten Rat mit auf den Weg, sie solle immer an sich selbst glauben und nie den Mut verlieren, denn alles spielt sich im Kopf ab. Als die Rockerin am Morgen schweißgebadet aufwacht und auf den Wecker blickt, muß sie feststellen, daß sie total verpennt hat und nur noch fünfzehn Minuten bis zum großen Gig übrigbleiben. Jetzt beginnt **eine wilde Hatz zur Konzerthalle**, wobei sich Lammy zahlreiche Hindernisse in den Weg stellen. Musizierenderweise löscht sie nebenbei ein brennendes Hochhaus, wiegt ein paar wildgewordene Babys in den Schlaf, steuert ein Flugzeug und schnitzt sich aus einer Tanne mittels Kettensäge eine neue Gitarre. Kurz vor Schluß wird die Arme auch noch von einem Auto überfahren und muß im Jenseits um ein zweites Leben spielen. Alle Zwischensequenzen werden in bester Slapstick-Manier auf den Screen gebracht, der ein oder andere Lacher läßt sich nicht vermeiden. Dabei sind alle Figuren in, aus dem Vorgänger gewohnter, 2D-Pappaufsteller-Grafik, die sich durch 3D-Welten bewegen, dargestellt – sicher ein sehr gewöhnungsbedürftiger aber absolut genialer Stil.
Spielerisch gibt sich *Um Jammer Lammy* – jetzt mal nur auf die Freunde des Genres bezogen – nur wenige Blößen. Daß optional immer noch kein eigener Controller unterstützt wird, ist etwas bedauerlich, da mit einem *Pop'n Music*- oder *Beatmania*-ähnlichem Teil das Timing doch um einiges erleichtert würde. Weil wir gerade beim Timing sind: Vor allem bei längeren Kombinationen ist der genaue Druckzeitpunkt nicht immer optimal austariert. Der Schwierigkeitsgrad ist, insgesamt gesehen, nicht in übermäßig hohen Regionen anzusiedeln, schwankt aber ab und zu stark. So ist z.B. die Holzfällerstage – obwohl nicht die letzte – sicher die schwerste. Jedoch sind dies nur kleine Klippen, die sich mit viel Übung und dem dazugehörenden Quentchen Glück leicht umschiffen lassen. **Der Sound** – eigentlich das Wichtigste im Game – **ist aber voll auf der Höhe** und weiß durchgehend besser zu gefallen als das unverständliche Rap-Gequassel von PaRappa (dies sei bitte nur als subjektive Meinung des Autors zu verstehen – die Geschmäcker sind halt verschieden).
Habt Ihr Lammy im One-Player-Mode auf den Olymp der Rockmusiker gebracht, dürft Ihr Euer Können auch gegen einen Kumpel unter Beweis stellen. Abwechselnd fetzt Ihr Euch die Riffs, die je nach Perfektion in Punkte umgewandelt werden, um die Ohren. Als kleines, aber unheimlich motivationsförderndes Gimmick wurde auch noch PaRappa integriert. Nach dem Durchspielen mit Lammy dürft Ihr dieselben Songs nochmals rappenderweise bewältigen. Daß *Um Jammer Lammy* knapp an der Höchstwertung scheitert, liegt an *Dance Dance Revolution*, das doch noch einen Scheit mehr ins Feuer legen kann. Freaks und Freunde des Ungewöhnlichen sollten aber trotzdem bedenkenlos zugreifen. *cd*

Oben seht Ihr die Leiste mit den verschiedenen "Klang"-Symbolen.

Links das Rap-O-Meter: Nur mit "Good" kommt Ihr in die nächste Runde.

Yeah – wild thing, think I love ya. Der Song nach Lammys Tod ist klasse.

Last Legion uX



Wenn Ihr den Gegener mit C-rechts ins Lock nehmt, verfolgen ihn Eure Schüsse automatisch.

Im Nahkampf werden die Waffen ein- und die Fäuste ausgepackt.

Beat'em-Up-Fans hatten ja bisher auf Nintendos 64-Bit-Maschine nicht viel zu lachen. Hudson will dem mit *Last Legion uX* (das übrigens stark an *Super Robot Spirits* erinnert) Abhilfe schaffen. Ihr übernehmt die Kontrolle über einen **riesigen Mech** und kämpft entweder via Split-Screen (wahlweise horizontal oder vertikal) gegen einen Freund oder im Storymodus gegen die CPU. Ähnlich wie in *Destrega* (siehe letzte Ausgabe) dürft Ihr Euch dabei frei durch zum Teil mehrstöckige Arenen bewegen und haltet den Gegner mit mächtigen Fernwaffen auf Distanz. Die Story dreht sich mal wieder um den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse – diesmal müssen die böse Armee "Light Ride" und die vereinigten Mächte der "Union IV" herhalten. Ziel derer Begierde ist der sogenannte **Power Stone** (hat nichts mit Capcoms edlen DC-Prügler zu tun), der dem Besitzer ungeahnte Kräfte verleiht. Wenn Ihr so einen Stein während des Kampfes findet und aufsammelt, sollte der Gegner schleunigst die Flucht ergreifen. Zwischen den Duellen wird die **Story in kurzen Dialogen** weitererzählt, die für uns zwar unverständlich, aber auch ziemlich unwichtig sind. Aus sechs Kampfrobotern, die sich in den Attributen Geschwindigkeit, Sprungkraft, Waffenstärke und Widerstandskraft unterscheiden, sucht Ihr Euch zu Beginn Euren Liebling aus. Dieser kann dann noch nach Belieben **modifiziert** werden, wobei darauf zu achten ist, daß z.B. starke Schilde die Geschwindigkeit beeinträchtigen oder starke Kanonen Euch im Nahkampf total im Stich lassen. Die Grafik wirkt sehr ernüchternd und kommt recht farblos und mit langweiligen Texturen daher. Der Soundtrack hingegen ist überraschend gut gelungen und heizt Euch mit harten E-Gitarren-Riffs mächtig ein. Leider ist das Gameplay nicht überragend ausgefallen – es ist sehr schwer, über das konfuse Treiben am Screen immer die Kontrolle zu behalten. Das beste ist, wie schon bei *Destrega*, den Gegner auf Distanz zu halten und auf Dauerfeuer umzuschalten. *cd*

SHORTCUT

+ überraschend fetziger Rock-Sound
– wirres Spielprinzip



System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Beat'em Up
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Hudson
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicher-option:	Memory Pak
Features:	keine
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	🇯🇵



Last Legion uX

Fighting Force 64



Trotz vieler Level wird *FF64* aufgrund des unglaublich repetitiven Spielablaufs und des trägen Gameplays bald langweilig.

Bei Euren Schläger-Aktionen geht schon mal ein Wagen der Gesetzeshüter zu Bruch.

Während im PlayStation-Lager schon fieberhaft am zweiten Teil gewerkelt wird, bemüht Crave den ersten *Fighting-Force*-Schinken noch zu einem N64-Auftritt. Anders als beim Dreamcast-*Dynamite Deka 2* verstand man es hier jedoch nicht, dem ausgelutschten *Final-Fight*-Prinzip des scrollenden Beat'em-Ups genug Spielwitz einzuhauchen, um längerfristig zu motivieren. An den oft ungünstigen Kameraperspektiven und dem zähen Gameplay hat man mittlerweile ebensowenig gearbeitet wie an den vor allem im 2-Player-Mode unerklärlichen Slowdowns. Das Prügeln mit einem von vier Charakteren, wie der durch die 7+ Areas (unterteilt in mehrere Sub-Stages) wirkt durch ewig nachrückende, monotone Gegner-Formationen künstlich in die Länge gezogen. Euer Weg führt Euch dabei durch die Standard-Szenarien Großstadt-Nebenstraße, U-Bahn, Wolkenkratzer und Lagerhalle. Einzig die Fights auf einem Luftkissenboot und im feindlichen Hochseelabor lassen zumindest grafisch etwas Abwechslung vom extrem repetitiven Spielablauf zu. Immerhin läßt sich der Gangster-Meute mit einigen Pick-Ups wie Magnum, Pump-Gun, Koffer, Messer oder Axt zusätzlich einheizen – an der kargen Move-Auswahl (simple Punch- & Kick-Combos) ändert das jedoch genausowenig etwas wie an der nicht vorhandenen Block-Möglichkeit. Am größten Manko der PlayStation-Version – der mächtig nervende Slowdown bei allen möglichen Kameraschenks (nicht von Euch beeinflußbar) – hat sich bei der N64-Konvertierung leider rein gar nichts geändert. Nur absolute Martial-Arts-Fans, die auch einem durchschnittlichen *Final Fight*-Clone in 3D etwas abgewinnen können, riskieren hier einen Blick. Jetzt baut man schon eine Konsole mit vier Pad-Anschlüssen, hat ein Game mit vier Haudegen, und trotzdem ist es nur maximal zu zweit spielbar. Ein 4-Player-Modus hätte das 128 MBit-Mittelschwergewicht-Modul an den Haaren aus der Eintönigkeit gezogen. Mit überflüssigen Konvertierungen dieser Art tut man dem derzeit hart kämpfenden N64 allerdings keinen Gefallen. *rk*

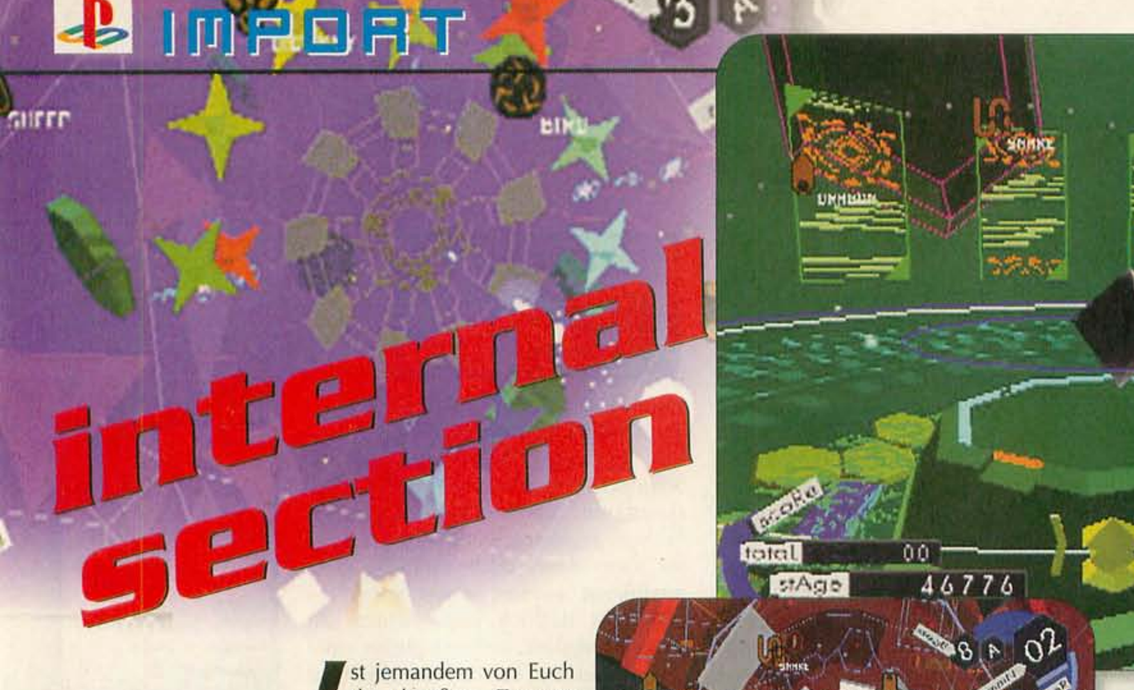




System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Beat'em Up
Datenträger:	Modul 128 MBit
Hersteller:	Eidos/Crave
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Controller Pak
Features:	Rumble Pak Support
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	16 Jahre
Sprach-kenntnisse:	🇺🇸



Fighting Force



internal section

Nach jeweils vier Stages fordert Euch ein Endgegner heraus.

Wenn Ihr diese Barriere heil durchfliegt, habt Ihr einen Tunnelabschnitt geschafft.

SHORTCUT

- + starker Soundtrack
- + adrenalintreibende Nonstop-action
- – wird mit der Zeit eintönig
- – unendlich Continues => schnell durchgespielt







System:	PlayStation
Spieletyp:	Shooter
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Squaresoft
Testversion:	Gamers Delight
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 140 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	

Ist jemandem von Euch da draußen *Tempest* noch ein Begriff? Ja Leute, ich verkünde Euch: *Tempest* lebt! Nach der nahezu perfekten Fortsetzung auf dem Atari Jaguar (ja – lang, lang ist's her) beglückt uns Squaresoft endlich mit einem brauchbaren *Tempest* (Gyruss/N2O)-Clone. Mit Eurem Raumschiff werdet Ihr durch irrwitzig psychedelische Tunnelsysteme geschickt, und müßt alles abknallen, was Euch so vor die Flinte fliegt. Dabei bewegt Ihr Euch am Rand des Schlauches, bei Manövern nach links oder rechts wird der Bildschirm gedreht. Was anfangs noch wie ein lauer Aufguß des genial-einfachen Spielprinzips anmutet, läuft spätestens ab Stage drei zur Höchstform auf. Laßt Euch nicht von den ersten locker zu meisternden Stages demotivieren, das Game steigert sich mit jeder heil überstandenen Feindformation. Habt Ihr den Tunnel erfolgreich durchflogen, wartet noch ein Endgegner auf seine Abreibung. In den ersten zwei Stages noch simple geometrische Figuren ohne nennenswerte Gegenwehr, werden sie in den späteren Runden total abgedreht, und wissen Euch auch einiges entgegenzuhalten. So trefft Ihr z.B. auf eine japanische Zeitschrift, die Euch mit Kanji-Symbolen bewirft, oder einen riesigen Würfel, dem Ihr die Polygonschichten einzeln wegsprengen müßt. Hierbei wären wir schon bei der Grafik angelangt, die – nun ja – eigenartig ist. Sämtliche Gegner sowie Euer eigenes Raumschiff sind abstrakte, simpel flat-geshadete Polygonstrukturen, die auf den ersten Blick nicht sonderlich zu begeistern wissen. Jedoch paßt dies optimal zu diesem abgedrehten Spiel – *Tempest*-Fans wissen, wovon ich rede. Um der gegnerischen Übermacht nicht ganz schutzlos ausgeliefert zu sein, stehen Euch neben einer Smart Bomb noch verschiedene Extrawaffen zur Verfügung (siehe Kasten). Absolut hervorzuheben ist hierbei die Fairness von *IS*: für jede noch so unmöglich scheinende Situation gibt es eine ideale Waffe und eine siegbringende Strategie. *cd*

Kleine Waffenkunde

Damit Ihr in den Weiten des Alls nicht ganz auf Euch alleine gestellt seid, spendiert Euch Squaresoft eine Handvoll Extrawaffen, die das Leben ungemein erleichtern.

Sheep: MG, das mit hoher Schußfrequenz und niederer Durchschlagskraft geradeaus nach vorne feuert.

Monkey: Dreifachschuß mit mittlerer Durchschlagskraft. Der mittlere Schuß geht nach vorne ab, die beiden seitlichen bewegen sich spiralförmig an der Tunnelwand entlang. Sehr gute Allround-Waffe.



Horse: Mächtige Schallwellen, die nach vorne abgehen. Treffen auch Gegner, die sich in der Mitte des Tunnels aufhalten.



Snake: Homing Laser mit geringer Stärke, verfolgt aber jeden Feind, bis dieser zerstört ist. Sein Einsatzgebiet beschränkt sich jedoch nur auf die Tunnelwand.



Dragon: Feuerstrahl mit kurzer Reichweite, dem fast kein Gegner etwas entgegenzusetzen hat. Netter Nebeneffekt: dient auch als Schutzschild und hält Euch feindliche Schüsse vom Leib.



Rabbit: Schießt in die Mitte des Tunnels, gegen Feinde an der Wand könnt Ihr damit nicht anstinken.



Tiger: Die stärkste Waffe im Spiel – dafür sehr niedere Schußfrequenz.



Ox: Diskusscheiben, die Euch ebenfalls als Schutzschild dienen. Treffen im Gegensatz zum Dragon auch weit entfernte Gegner, die Schildeffizienz ist aber nicht so hoch. (Ideale Waffe für den Zeitungsendgegner.)



Rat: An sich recht praktischer Streuschuß, leider läßt die Wirkung zu wünschen übrig.



Boar: Hinterläßt drei Energiekugeln, die kurze Zeit am Platz verharren und dann als Schüsse die Tunnelwand entlangfliegen. Damit könnt Ihr Euch elegant aus der Schußbahn der Gegner manövrieren, trefft diese aber trotzdem.



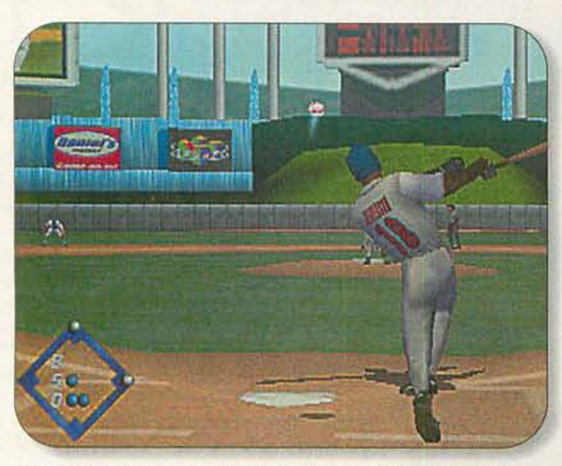
Dog: Fliegt spiralförmig die Tunnelwand entlang. Relativ starke Waffe.



Bird: Homing-Schüsse mit mittlerer Durchschlagskraft. Brauchbar.



Ken Griffey Jr.'s Slugfest



Volltreffer mit Home-Run-Geruch: Der ist nicht mehr zu halten!

SHORTCUT

+ es rumpelt und pumpelt
+ gute Menüs; alle 30 Stadien und Teams aus der Major League
- lasches Schlagsystem
- keine Replay-Funktion

Angel Studios, die u.a. für Microsoft das Rennspiel *Midtown Madness* (PC) entwickelten, werfen pünktlich zum Seasonstart den 2. Teil ihrer *Ken Griffey Jr.*-Reihe ins hart umkämpfte Hi-Res-Rennen. Facts: **Originallizenzen und -stadien**, Create-A-Player sowie sonstige obligatorische Modi sind vorhanden. Die Spieleranimationen gehen in Ordnung, können der Vollkommenheit von *ASB 2000* jedoch nicht das Wasser reichen. Das ist besonders auf die aneinander geklatschten Polygongliedmaßen zurückzuführen, welche die Engine zudem stellenweise im falschen Winkel abknickt, was wiederum unmenschliche Verrenkungen sichtbar werden läßt. **Durch** den **4-MB "Speicherriegel"** ist dafür alles hochauflösend und **zum Anknabbern** scharf. Die durch die Stadionflutlichter hervorgerufenen Lensflares und Schattenwürfe kommen ebenfalls sehr gut zur Geltung, ein Replay wurde leider unverständlicherweise weggelassen. Verwöhnte Ohrmuscheln müssen sich mit sporadischen Soundsamples zufrieden geben, Spielzüge an sich werden eher selten kommentiert. Immerhin kennt der Sprecher einen Großteil der Spielernamen. Hätte *ASB 2000* nicht letzten Monat das geniale 3D-Schlagsystem eingeführt, wäre *KG* in dieser Disziplin gut weggekommen. Als Trostpflaster kann beim "Pitchen" der Wurfspeed durch längeres Drücken bestimmt werden, außerdem läßt Euch das Rumble Pak Ballhüpfer usw. hautnah miterleben. Fazit: Haben die Year 2K-Editionen von *ASB* und *Triple Play* bereits ein festes Plätzchen in Eurer Sammlung, lohnt sich ein Kauf nur für Sammler mit Leib und Seele. *cs*



Ein "Ex-Präsident" macht Dehnübungen.



System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Baseball-Sim
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Nintendo/Angel Studios
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-4
Speicher-option:	Controller Pak
Features:	3D Dolby Surround, Rumble Pak, Expansion Pak
Schwierigkeit:	3-7
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	

A Bug's Life



Alle paar Level stellt sich Euch ein Endgegner in den Weg.

Wenn Ihr Fliks Erntemaschine ergattert, sind kleinere Gegner kein Problem mehr.

Nach seinem erst kürzlich erfolgten Auftritt auf der PlayStation (VG 02/99 – 78 %) besucht der kleine Flik nun Nintendos Flaggschiff. Seine Aufgabe ist, wie im **gleichnamigen Film**, einen Weg zu finden, um die Unterjochung seines Ameisenstammes durch die tyrannischen Grashüpfer zu beenden. Dabei greift Ihr ihm hilfreich unter die Arme und steuert den Ameiserich durch die zahlreichen 3D-Welten. Angefangen beim heimischen Ameisenhügel über das ausgetrocknete Flußbett bis zur Insektenstadt geht Eure Suche nach starken Verbündeten. Auf seiner Reise wird Flik immer wieder von Gegnern in Form von Regenwürmern, Moskitos und diversen anderen Insekten angegriffen, die aber mittels aufrüstbarer Beeren (Power Berry, Homing Berry ...) oder dem üblichen Hüpfer auf die Birne ganz gut in Schach zu halten sind. Die Tatsache, daß **sämtliche Gegner** aber nach einer gewissen Zeit wieder **"nachwachsen"**, stößt leider übel auf. Wenn Ihr nicht durch langes Suchen ein Enemy-Token, das alle Widersacher eines Levels vernichtet, findet, seid Ihr ständig von der Gegnerschar umzingelt. Neben diesem Token gibt es auch sonst noch allerlei feine Sachen in Stages zu finden: Vier Flik-Buchstaben bescheren Euch ein Extraleben, fünfzig Weizenkörner sorgen für volle Energie und farbige Münzen geben Euch die Möglichkeit, gefundene **Samenkörner** umzufärben und somit zu bestimmen, was daraus wachsen soll. Diese Samen sind oft für die Lösung einiger Rätsel unerläßlich: Pilze dienen als Trampoline, mit Pusteblumen könnt Ihr durch die Lüfte schweben, und ein unbekanntes Kräuterlein verschafft Euch Extra-Energie. Freunde gepflegter Jump'n-Runs dürfen auch in Ermangelung der PlayStation-FMVs zugreifen, großartige Innovationen solltet Ihr aber nicht erwarten. *cd*



SHORTCUT

+ nette Grafik
+ hält sich eng ans Leinwand-Vorbild
- jetzt ohne FMVs
- wenig Innovationen



Mit der Pusteblume müßt Ihr über das ausgetrocknete Flußbett schweben, ohne vom Vogel erwischt zu werden.



System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3D-Jump'n-Run
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Travelers Tales
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicher-option:	Controller Pak
Features:	Rumble Pak
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	

Dynamite Deka 2

Anstatt sich um die heißersehnten Model-3- und Naomi-Automatenumsetzungen zu kümmern, präsentiert Sega den derzeit etwas ausgehungerten Dreamcast-Besitzern mit *Dynamite Deka 2* alias *Die Hard Arcade 2* einen auf der älteren Model-2-Technik beruhenden Arcade-Schläger. Moderne Piraten haben einen Luxus-Liner mit 2.000 Passagieren und der Tochter des Präsidenten gekidnappt. Das läßt nur eine Alternative für die zu Hilfe gerufene Spezialeinheit zu: Invasion von allen Seiten! Nähert Euch dem Schiff via Fallschirm, Speed-Boot oder im Taucheranzug (ergibt also drei verschiedene Wege durch das Spiel) und zeigt den Freibeutern, was eine Harke ist. Wählt aus den drei Charakteren (zwei smarte Burschen & eine toughe Lady) des Spielhallenvorbilds (eine Art *Final Fight* in 3D) und prügelt auf die polygonalen Sprites mit Euren Martial-Arts-Techniken ein. Je mehr rote und grüne Power-Ups aufgelesen werden, desto umfangreicher Eure Combos, die allesamt durch simple Button-Strings ausgelöst werden. Sollte das gegen die MG- und Säbel-bewehrten Bösewichte nicht ausreichen, kann zusätzlich aus der umfangreichsten Item-Palette, die je ein Beat'em-Up bot (siehe unsere Top 25 im Kasten), geschöpft werden! Nahezu alles darf verwendet werden, um die Piraten unschädlich zu machen – vom klassischen Blei über blanken Stahl bis hin zu höchst unorthodoxen Mitteln wie Pfeffer, Gas oder Thunfischen.

Der Spielablauf gestaltet sich dagegen absolut linear: Sind in einer Area alle Gegner ins Reich der Träume bzw. in die ewigen Jagdgründe geschickt, läuft die Spielfigur selbständig zum nächsten Einsatzort – Wahlmöglichkeiten sind keine vorhanden. Zwischen den einzelnen Auseinandersetzungen kommen wieder die aus dem Saturn-Vorgänger bekannten Quick-Attack-Situationen zum Einsatz: Drückt Ihr zum richtigen Zeitpunkt das Steuerkreuz oder die Buttons, weicht Ihr einer fiesen Attacke geschickt aus oder fegt einen Fiesling via Sprungkick von den Beinen (Replay in vierfacher Zeitlupe!) und geht so einem langatmigen Gefecht aus dem Weg. Arcade-Fans können auch zu zweit gegen die gegen Ende seltsam zu mutieren beginnenden Piraten in den Ring steigen, sich auf Wunsch auch gegenseitig bekämpfen oder das nicht sonderlich interessante Oldie-Bonus-Game zocken, das Sega mit auf die G(iga) D(isc) gebrannt hat. Mehr Bonus-Games wären auch nötig gewesen, um das größte Manko von *Dynamite Deka 2* auszugleichen – die extreme Kürze: In knapp 80 Minuten habt Ihr das Spiel locker auf allen drei Routen durchgespielt. Auch die Model-2-Effekte hätte man überarbeiten können, denn die blassen, detailarmen Atompilze oder die kantigen Charaktere sind eines Dreamcast eigentlich unwürdig. Was bleibt, ist ein unkomplizierter Action-Spaß mit hohem Replay-Value (ähnlich der *Metal Slug*-Serie auf dem Neo Geo) für Fans reinrassiger Arcade-Games. Ein Bein ausgerissen hat sich Sega bei dieser Konvertierung jedoch sicher nicht. *rk*

Die Auswahl an Waffen ist schier unerschöpflich. Hier eine fette Laser-Gun.

Die Charaktere beherrschen auch fiese In-Fight-Moves. Wie z.B. den "Armbreaker".

Abgedreht: Mit einem gefrorenen Schinken prügelt Ihr auf die Schildkrötentypen ein.

SHORTCUT

- \+ Unglaubliche Zahl an Angriffsmöglichkeiten
- \+ reinrassiger Arcade-Gameplay
- \- extrem linearer Spielablauf
- \- sehr kurz



System:	Dreamcast
Spieletyp:	Beat'em Up
Datenträger:	GD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VMS
Features:	keine
Schwierigkeit:	3
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	16 Jahre
Sprachkenntnisse:	🇯🇵



Leider ist das Game viel zu kurz geraten.

Top 25 – Attacks

Das Arsenal an Angriffsmöglichkeiten ist so gewaltig und teilweise skurril, daß wir bestimmt was vergessen hätten, und der Platz sowieso nicht reichen würde – deshalb hier unsere persönlichen Top 25:

- Pistole
- Uzi
- Schweres MG
- Raketenwerfer
- Atomraketen (!)
- Dolch
- Stangen
- Lampen
- Gefrorener Fisch (!)
- Spraydosen
- Pfefferdose (!)
- Tische
- Stühle
- Sake-Fässer
- Liegestühle (!)
- Axt
- Hammer
- Harpune
- Granaten
- Hanteln
- Gewichte
- ausgeknockte Gegner (!)
- Lasergun
- Kisten
- Teller und Tassen

Elemental Gimmick Gear



Größere Gegner vermöbelt Ihr in einer 3D-Arena.

Dreamcast goes Action-Adventure. Hudsons *E.G.G.* (*Elemental Gimmick Gear*) versetzt uns in eine Welt, in der nahezu die gesamte Menschheit von einer großen Katastrophe ausgelöscht wurde. Bei den Wiederaufbau-Arbeiten entdecken Arbeiter in einer mysteriösen Ruine eine seltsame Maschine – das sogenannte E.G.G. In diesem Roboter (der tatsächlich wie ein Überraschungsei aussieht) fanden sie einen schlafenden Mann, der zwar nicht tot, aber auch nicht aufzuwecken war. 100 Jahre später – die Wissenschaftler haben inzwischen das Ei analysiert und neue Roboter gebaut – geschieht etwas Schreckliches: Aus der uralten Ruine kommen riesige Tentakel, Monsterhorden fallen über das Land her. Zur gleichen Zeit erwacht der seltsame Mann, dessen Rolle Ihr nun übernehmt, aus seinem 1000 Jahre dauernden Schlaf. Eure Aufgabe ist es nun, die seltsamen Vorgänge zu erforschen und die Menschheit zu retten.

Oberwelt und Dungeons werden in einem, *SaGa Frontier II* nicht unähnlichen, handgezeichneten Grafikstil dargestellt – leider wird nicht annähernd die Perfektion von *SaGa* erreicht. Aus der Vogelperspektive erkundet Ihr die liebevoll designten Landschaften und prügelt Euch in Echtzeit mit herumstreunenden Monstern, welche nach ihrem Ableben so hilfreiche Sachen wie Energie, Power Ups oder einfach nur Geld hinterlassen. Mit der so gewonnen Kohle könnt Ihr Euren Mech mit neuen Waffen (z.B. Laser, Eisschuß) und besseren Schilden upgraden. Spannende Endgegnerduelle, die in einer 3D-Arena stattfinden, dürfen natürlich ebensowenig fehlen, wie zahlreiche Subquests, die die Story weitererzählen. Auch ohne Japanischkenntnisse ist *E.G.G.* mit etwas Try-and-Error zu spielen, die Story bleibt uns allerdings im Verborgenen. Action-Adventure-/ RPG Fans, die auch auf dem DC ihrem Genre treu bleiben wollen, sollten auf jeden Fall zugreifen. *cd*

SHORTCUT

+ tolle Grafik
+ eingängige Menüführung
– reizt die Hardware des Dreamcast nicht aus



Die Spielgrafik ist von gehobener Qualität.



System:	Dreamcast
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	1 GCD
Hersteller:	Hudson
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	VMS 6 Blöcke
Features:	keine
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	[Japan-Flagge]



Elemental Gimmick Gear

Hits der REDAKTION

Bei personenbezogenen Lobpreisungen, Beschwerden oder Anregungen könnt auch gleich eine Mail an den verantwortlichen Schreiberling schicken. Falls Ihr die ganze Redaktion erreichen wollt, dann bitte an die unten links stehende Adresse weiterleiten - Eure Mails werden garantiert beantwortet.



Jan Binsmaier
jbinsmaier@wekanet.de

Jan
Unser Sonnengott ist seinem Namen einmal mehr gerecht geworden: In seiner grenzenlosen Güte verzieh er uns schönwetterbedingte Abgabeverzögerungen mit einem milden Lächeln.

spielt zur Zeit Driver
weil mir die Atmosphäre einfach riesig gefällt – gib Gummi!

hört zur Zeit Lou Bega, Mambo # 5
weils einfach gute Laune macht - vor allem beim Autofahren.

Film-Favorit The Matrix (der Trailer im Kino)
klasse gemacht - bin mächtig gespannt auf den Film!



Dirk Sauer
dsauer@wekanet.de

Dirk
Nachdem sich der Gute in L.A. schon mal vorbräunen konnte, ist es ein Ding der Unmöglichkeit ihn dazu zu bewegen, bei Sonnenschein nicht jeden zweitenTag DEM Ruf zu folgen.....

spielt zur Zeit Super Mario Bros. Deluxe, GBC
das geniale Leveldesign überzeugt auch nach Jahren noch.

hört zur Zeit Herbalizer, Very Mercenary
weil die Bombasto-mucke gigantisch wirkt.

Film-Favorit Fear and Loathing in Las Vegas
eine nette kleine Sommerkomödie (war 'n Tip von Äxl).



Ralph Karels
rkarels@wekanet.de

Ralph
Wer 35-40 Liter Super Plus auf 100 Km verbraucht, sollte sich lieber ein eigenes Ölfeld in der Nordsee zulegen, oder ein Rapsfeld vor der Haustür, oder 30 Seiten schreiben ...

spielt zur Zeit Metal Slug X, Neo Geo
weil es Kult ist - obwohl nahezu identisch mit *Metal Slug 2*.

hört zur Zeit Mambo No. 5, Lou Bega
- der Sommer-Hit schlechthin!

Film-Favorit Ich weiß (noch immer) was Du letzten Sommer ...
weil ich Slasher-Movies über alles liebe.



Christian Daxer
cdaxer@wekanet.de

Christian
Wenn man Christus Daxus bei seinen heißgeliebten Musikspielereien zusieht, stellt sich die Frage, ob er nicht doch besser Animateur im Club-Med geworden wäre...

spielt zur Zeit Dance Dance Revolution, PS
Little Butterfly mit Dolby-Surround und auf der Tanzmatte - geil.

hört zur Zeit Garbage (auch in Nürnberg affenngeil); The Pogues (finest irish Pack); Bob Geldof, DDR Soundtracks.

Film-Favorit Godzilla
hab' im Kino geschlafen, dank Special weiß ich jetzt, wie mies er ist.



Axel Boumalit
aboumalit@wekanet.de

Axel
Will unbedingt den Titel "Mister Biergarten '99" nach Hause tragen und ist daher mittlerweile schon bräuner als sämtliche übrigen WEKA Mitarbeiter zusammen.

spielt zur Zeit Driver, PS
Als alter Ami-Karossen-Fan ein Geschenk des Himmels.

hört zur Zeit The Clash, Revolution Rock
weil es nach wie vor eine der besten Scheiben überhaupt ist.

Film-Favorit (indiziert)
weil ich auf hammerharte Horrorshocker stehe.



Sönke Siemens
ssiemens@wekanet.de

Sönke "Magic Mushroom" Siemens
Es geschehen immer komischere Ding: Sanka kann Pilze laut eigener Aussagen jetzt sogar pflücken, ohne sie überhaupt zu berühren. Was da wohl noch alles kommen mag?

spielt zur Zeit C&C 64, N64
C&C in 3D - eine Pflichtübung für alle Tiberiumgeschädigten.

hört zur Zeit Jamiroquai, Use The Force
weil's bombastische "Artiiiekelschreibkräfte" in mir weckt.

Film-Favorit The Matrix
gibt's zwar noch nicht, habe aber schon drei Karten reserviert.

Media Control TOP 10

System	Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
Nintendo 64	1	(5)	Mario Party	Nintendo
	2	(1)	The Legend of Zelda - Orcarina of Time	Nintendo
	3	(neu)	Castlevania	Konami
	4	(4)	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo
	5	(3)	Turok 2	Acclaim
	6	(2)	FIFA '99	EA
	7	(6)	Mission Impossible	Infogrames
	8	(9)	Beetle Adventure Racing	EA
	9	(W.E.)	V-Rally	Infogrames
	10	(7)	Banjo - Kazooie	Nintendo
PlayStation	1	(1)	Need for Speed 4	EA
	2	(2)	Metal Gear Solid	Konami
	3	(3)	Tomb Raider II - Platinum	Eidos
	4	(9)	Ridge Racer Type 4	Sony
	5	(7)	Crash Bandicoot 2 - Platinum	Sony
	6	(8)	FIFA '99	EA
	7	(4)	UEFA Champions League 98/99	Eidos
	8	(neu)	Warzone 2100	Eidos
	9	(neu)	Rugrats - Auf der Suche nach Reptar	THQ
	10	(6)	Civilization II	Activision

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Unsere Redaktions-Email: **vg@wekanet.de**

Die zehn besten TESTS

Platz	Titel	System	Wertung
1	V-Rally 2	PlayStation	90%
2	Driver	PlayStation	89%
3	Bugs Bunny auf Zeitreise	PlayStation	83%
4	Star Wars Episode 1: Racer	Nintendo 64	83%
5	C &C 64	Nintendo 64	82%
6	Metal Slug X	Neo Geo	82%
7	NBA Pro '99	PlayStation	79%
8	NBA Pro '99	Nintendo 64	70%
9	Versailles - Verschwörung am Hof	PlayStaton	63%
10	Das Grab des Pharao	PlayStation	61%

Die Redaktions-Top-Ten ergeben sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	System
1	Need for Speed: Brennender Asphalt	PlayStation
2	Metal Gear Solid	PlayStation
3	Silent Hill	PlayStation
4	Warzone 2100	Playstation
5	Sega Rally 2	Dreamcast
6	Top Gear Rally	Nintendo 64
7	Resident Evil	PlayStation
8	Turok 2	Nintendo 64
9	Power Stone	Dreamcast
10	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo 64

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 08121 - 95 12 98

Driver

SHORTCUT

- \+ Superrealistische Steuerung
- \+ Riesige Städte
- \+ Grandiose Action
- \+ Geniale Grafik
- \- Zum Teil zu kurze Zeitlimits
- \- Etwas zu lange Ladezeiten

Endlich ist es soweit. Wir halten die sehnsüchtig erwartete Testversion von *Driver* in Händen. An der mittlerweile bekannten Storyline hat sich nichts mehr geändert. Ihr übernehmt die Rolle des Undercover-Cops Tanner, dessen undankbare Aufgabe es ist, sich durch das Erfüllen verschiedenster Mafia-Aufträge das Vertrauen des Paten Castaldi zu erschleichen. Leider wird in diesem Metier berufliches Versagen nicht durch eine lächerliche Abmahnung oder ein Gespräch mit dem Betriebsrat geregelt. Wer einen Auftrag vermasselt, findet sich alsbald in einen Brückenpfeiler einbetoniert wieder. Und als ob die Aufträge nicht schon schwer genug wären, habt Ihr nach kürzester Zeit Eure Cop-Kollegen, die nichts von Eurem Geheimauftrag wissen, am Hals. Doch bevor Ihr mit dem harten Job beginnen könnt, wollen die kriminellen Auftraggeber erst einmal von Euren überlegenen Fahrkünsten überzeugt werden. Dazu müßt Ihr innerhalb von 45 Sekunden neun verschiedene Manöver vollführen, ohne den Wagen dabei zu Schrott zu fahren. Wer mit diesem Leistungstest anfänglich Schwierigkeiten hat, kann sich in verschiedenen Übungsmissionen von einem Ghostcar die korrekten Manöver zeigen lassen, und sich in einer verlassenen Tiefgarage oder auf einem menschenleeren Wüstenhighway mit dem gewöhnungsbedürftigen Handling der tonnenschweren US-Karossen anfreunden.

Sind die Mafiosi erst einmal beeindruckt, geht es ohne große Umwege in Euer Hotelzimmer, in dem Ihr via Anrufbeantworter die Euch aufgetragenen Jobs erfahrt. Ist das Angebot anfangs noch dürftig, könnt Ihr nach einigen bestandenen Missionen selbst entscheiden, welchen Auftrag Ihr annehmt. Auch wenn die meisten davon aus dem Fahren von Punkt A nach Punkt B bestehen, sind die zu bewältigenden Ziele äußerst vielfältig. Mal müßt Ihr einen Mafia-Kollegen durch massives Rammen aus einem fahrenden Polizeiauto befreien, mal ein gegnerisches Bandenmitglied durch halsbrecherische Fahrmanöver zu einem Geständnis "überreden". Und wenn es darum geht, einen mit Dynamit gefüllten Pick-Up ohne größere Erschütterungen ans Ziel zu bringen, ist absolutes Fingerspitzengefühl gefragt. Insgesamt beinhaltet *Driver* 44 Missionen, von denen Ihr beim ersten Durchspielen durch das freie Leveldesign aber nur etwa die Hälfte zu sehen bekommt.

Watch the paintwork!!!

Bevor Ihr diesen Test nicht besteht, bleiben Euch die Undercover-Missionen verwehrt.

Bei einer Polizeisperre habt Ihr zwei Möglichkeiten: Nichts wie weg, oder Augen schließen und das Gaspedal durchdrücken.

In den Trainings-Missionen zeigt Euch ein vorrausfahrender Ghost-Car, wie man's macht.





Ein kleiner Kavaliersstart an der Ampel bleibt im echten Leben meist folgenlos. In *Driver* hängen sich sofort die Cops an Eure Fersen.

Egal wie eilig Ihr es auch habt, auf den normalen Alltagsverkehr solltet Ihr im eigenen Interesse immer ein Auge haben.

Fast wie im Film

Die vier im Laufe des Games vorkommenden amerikanischen Großstädte (Miami, San Francisco, Los Angeles und N.Y.) sind allesamt unglaublich detailliert dargestellt und verblüffen neben unzähligen Originalschauplätzen in erster Linie durch ihre gigantische Größe. Von breiten Strandpromenaden über dicht befahrene Highways, bis hin zu verwinkelten Gassen bieten die Metropolen ein absolut authentisches



Die Städte sind phantastisch gezeichnet und entsprechen in vielen Details den realen Vorbildern.

Flair. Auch die anderen Verkehrsteilnehmer bewegen sich höchst realistisch. So bremsen diese z.B. an roten Ampeln, blinken beim Spurwechsel und scheinen überhaupt ein völliges Eigenleben zu haben. Besonders beeindruckend ist die Tatsache, daß, sobald man eine Mission beginnt, während der gesamten Fahrzeit nicht ein einziges Mal merklich nachgeladen werden muß. In Anbetracht dieses, für die immerhin im Durchschnitt aus 150.000 Gebäuden bestehenden Städte, tollen Features, sieht man gerne über die nach Ableben oder Beenden einer Mission fälligen Ladezeiten hinweg, die dennoch ungeduldige Naturen stören könnten.

Das Auge des Gesetzes wacht über Euch

Solltet Ihr bei Eurem kriminellen Treiben durch das Fahren über Gehsteige oder Anrempeln anderer Fahrzeuge den Zorn der massenhaft vertretenen Ordnungshüter auf Euch ziehen, offenbart *Driver* seinen wahren Reiz. Denn nun entbrennt eine Verfolgungsjagd, die in Videospielen bislang ihresgleichen sucht. Von immer mehr werdenden Cops verfolgt, versucht Ihr durch riskanten Einsatz Eurer Handbremse und unter Aufbringung all Eures Könnens, die lästigen Verfolger abzuschütteln. Dies erweist sich als äußerst schwieriges Unterfangen, denn die Polizei in *Driver* ist mit allen Wassern gewaschen und nimmt bei der Verfolgung keine Rücksicht auf Verluste in den eigenen Reihen oder unter der Zivilbevölkerung. Seien es Straßensperren oder brutale Rammversuche, ohne Überblick und blitzschnelle Reaktionen hört Ihr bald die Handschellen klicken. Zwar könnt Ihr versuchen, durch das Verursachen von Massenkarambolagen einen Keil zwischen Euch und die Verfolger zu treiben, doch manchmal ist es sinnvoller, sich in einer Seitenstraße oder einem Parkhaus zu verstecken und abzuwarten, bis der Spuk vorbei ist. Leider bleibt Euch diese Option durch das in manchen Missionen sehr enge Zeitlimit oft verwehrt. Doch selbst wenn man nach unzähligen Karambolagen den kürzeren zieht, ist es eine Augenweide, mit den Fahrzeugen durch die Städte zu brettern. Jeder Crash macht sich augenblicklich durch starke Deformierungen am Fahrzeug bemerkbar, und wer erst einmal dabei zugesehen hat, wie sich nach einem geschickten Ausweichmanöver mehrere Polizeiwagen hoffnungslos ineinander verkeilen, wird ein grandioses Gefühl des Triumphes verspüren.

Grafisch kann man *Driver* durchaus als Meilenstein bezeichenen. Es läßt sich zwar nicht abstreiten, daß bei genauem Hinsehen ein entfernter Pop-Up-Effekt zu erkennen ist, und bei Nachtfahrten kommt es gelegentlich zu minimalen Slow-Downs, doch fällt dies bei der gebotenen Menge an Details und der Vielzahl bewegter Objekte kaum ins Gewicht. Von stilvollen Sonnenuntergängen über glänzende Lackreflexionen reizt *Driver* die PlayStation exzellent aus. Einzig die zwischen den Missionen ablaufenden FMVs fallen in ihrer Qualität deutlich ab, doch tragen diese auch nicht maßgeblich zum Spielspaß bei. Dank waschecht brummender Motorengeräusche und passender 70ies-Musik trägt die Sounduntermalung ein übriges zur tollen Atmosphäre bei. Allein der Sound der Sirenen hinter einem motivieren zu einem weiteren Druck aufs Gaspedal.

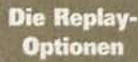
Erfreulicherweise wurde auch die, zwar nicht ganz einfach zu erlernende, aber dem Fahrverhalten der Amischlitten akkurat entsprechende Steuerung nicht vernachlässigt. Mittels Analogstick lassen sich die Spritfresser sehr präzise auch um die engsten Kurven steuern und vermitteln dabei ein wirklichkeitsgetreues Fahrgefühl inklusive dem charakteristischen "Schwimmen" in den Kurven.

Wem die nervenaufreibenden Fahreinsätze als Schein-Krimineller auf Dauer zu anstrengend sind, kann unter der Option "Take a Ride" einfach mal in den virtuellen Städten spazierenfahren und muß, solange er sich an die Verkehrsregeln hält, auch keine Cops befürchten. Für den kurzen Fun zwischendurch stehen außerdem sechs kleine Extra-Spiele zur Verfügung, in denen man z.B. möglichst lange der Polizei entkommen oder auf einer Wüstenpiste eine gute Zeit erfahren muß. Die besten Ergebnisse lassen sich in eine abspeicherbare High-Score-Liste eintragen.

ab

Meine Meinung: *Mich hat* Driver *vom ersten Augenblick an gepackt. Die Atmosphäre ist bombastisch und bereits das simple Herumfahren in den toll gemachten Städten fesselte mich für Stunden an den Bildschirm. Nachdem ich mir die erste heiße Verfolgungsjagd mit den absolut raffinierten Cops (wahre Bluthunde) geliefert hatte, war es um mich geschehen. Es ist eine wahre Freude, bei seinen Abschüttelungsversuchen über Vorgärten und durch Straßencafes zu donnern und das Ganze anschließend im komfortablen Replay zu genießen. Natürlich kann man sich an einigen kleinen Grafikfehlern stören, doch mindern diese in keinster Weise den unglaublichen Spielspaß. Der einzige wirkliche Kritikpunkt ist das manchmal sehr knapp bemessene Zeitlimit, durch das extrem lange Jagden leider unmöglich gemacht werden. Ansonsten kann man GT nur gratulieren. Ein solch innovatives Spielprinzip gepaart mit einer tollen Umsetzung hat man auf der PlayStation schon lange nicht mehr gesehen.*

SUPER





Während sich bei anderen Spielen die Wiederholung auf ein simples Wiedergeben der gefahrenen Strecke beschränkt, habt Ihr in *Driver* die Möglichkeit, Euer eigener Regiesseur zu sein. Vom Kamerawinkel bis zur Schnittfolge könnt Ihr Eure aufregendsten Fahrten mit Hilfe eines umfangreichen Editors nach belieben kreieren und das Ergebnis auf Memory-Card speichern. Allein diese Funktion rechtfertigt fast den Kauf.

Driver

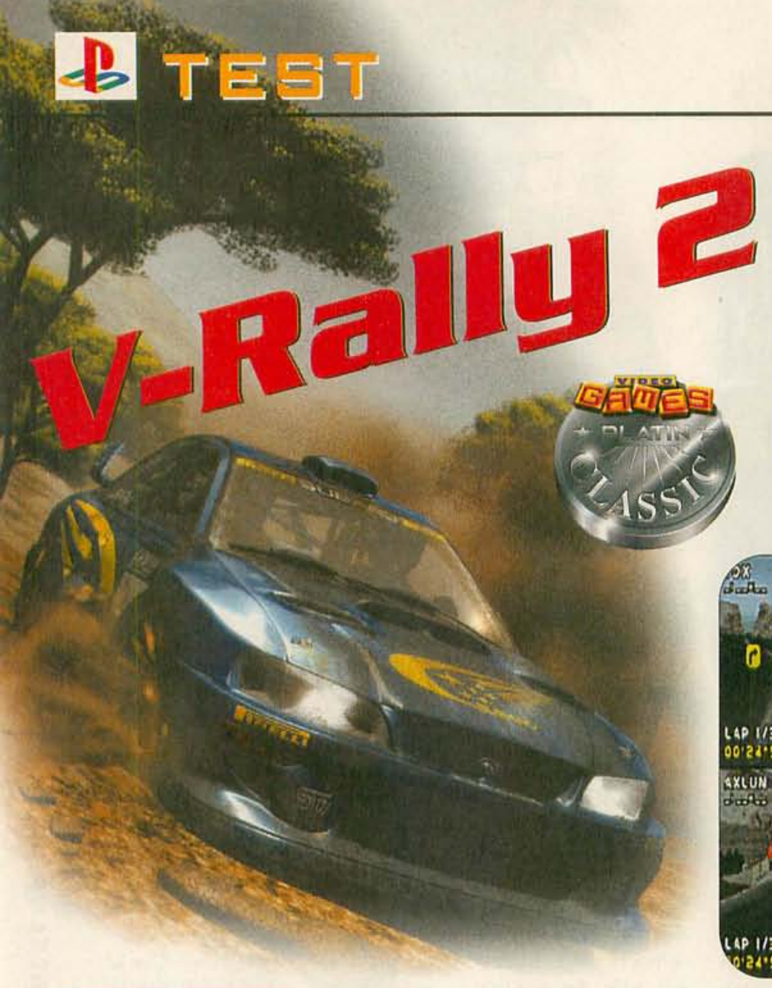
Driver

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Reflections
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1-15 Blöcke (Replay-Videos)
Schwierigkeit:	7-9
Features:	Dual Shock
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	6
Grafik:	86%
Musik:	82%
Sound:	83%

89%

SPIELSPASS

V-Rally 2



Cooles Replay: Man beachte den zermatschten Frontscheinwerfer.

Die Multiplayervielfalt von *V-Rally 2* kann vollends überzeugen. Play it!

3 - 2 - 1 - Go! Mit Vollgas in den Sonnenuntergang - paradiesische Grafik.



SHORTCUT

- \+ cooler Strecken-Editor
- \+ schneller 4-Spieler-Modus
- \+ Grafik spitzenmäßig
- \- manche Lizenzen fehlen









Das Gürteltier braucht seinen Gürtel keinesfalls enger zu schnallen, denn es wächst und wächst und bringt nebenbei tolle Games unters Volk.

Die Rede ist natürlich von Infogrames, welche zur Zeit im Aufkaufrausch sind (Übernahme von Gremlin und Accolade), und uns diese Ausgabe Spiele mit Hasen und Rallye-Wagen zum Testen vermachten. Der Hase hüpft gewaltig, doch was die Rallye-Bemühungen angeht, haben sich die Entwickler der Eden Studios komplett selbst übertroffen. *V-Rally* Teil 1 war damals ein prächtiges Game, geriet nach Erscheinen von Codesmasters' *Colin McRae Rally* jedoch eher in Vergessenheit. Mit *V-Rally 2* versucht Eden nun einen kraftvollen Überholversuch, doch lest selbst, was geboten wird...

Sollte *Metal Gear* die Zeit der Renderfilmchen beendet haben? Ich kann's mir (noch) nicht vorstellen, zumindest nicht nach dem Intro von *V-Rally 2*. Könnte glatt als TV-Trailer durchgehen! Leider ist die Bilderflut nach knapp einer Minute und 40 Sekunden versickert und Ihr findet Euch im übersichtlichen Hauptmenü wieder, welches in einer Infozeile den jeweils ausgewählten Menüpunkt kurz erläutert. Hier könnt Ihr z.B. das Bildformat anpassen (4/3 oder 16/9), den Tacho bestimmen (Meilen bzw. km/h) , Audio-Tracks lauschen, Spielstände verwalten oder in einer Datenbank aller Bestzeiten stöbern. Im darauffolgenden Pilotenauswahl-Screen wird von Euch ein dauerhafter Spielstand in Form eines Fahrernamens angelegt, für welchen jedoch maximal nur fünf Buchstaben erlaubt sind, damit er später im Spiel gut lesbar aufs Nummernschild paßt. *V-Rally 2* protokolliert sorgsam, wer bereits wie viele Kilometer zurückgelegt hat, bemißt die Gesamtspielzeit, analysiert Eure Spielweise und errechnet aus diesen Werten eine Leistungspunktzahl. Um diese nun nicht zum eigenen Vorteil manipulieren zu können, generiert das Spiel zusätzlich einen alphanumerischen Code, den man hoffentlich bald auf Infogrames-Webseiten posten kann, um dann in eine weltweite Hitliste aufgenommen zu werden. Es ist anzunehmen, daß einige Zocker sich hierfür vermutlich die Seele aus dem Leib spielen werden, andere das Netz der Netze verzweifelt nach Manipulations-Tools durchforsten werden und wieder andere der winzigen Zahlenkolonne keine Beachtung schenken werden. Dennoch: bereits außerhalb des Wertungskastens ein dickes Lob an den Düsentrieb hinter dieser wegweisenden Funktion. Bei der Fahrzeugauswahl geht's gleich weiter mit dem nächsten innovativen Feature. Dank des Menüpunkts "Wagen testen" findet Ihr nach kurzer Probefahrt Euren



***Meine Meinung:** Sofort merkt man dem Game an, daß sich die Entwickler Perfektion auf die Fahne geschrieben haben und sicher noch nach dem Release weiter an einer wirklich durch und durch perfekten Platinum-Version feilen werden. Im direkten Vergleich mit* Colin *ist mir persönlich das letztendlich für den Langzeitspielspaß verantwortliche Fahrzeug-Handling einen winzigen Tick gewöhnungsbedürftiger, die Tracks fallen zudem etwas kürzer aus und ab und an bringen unscheinbare Streckenrandobjekte den gesamten Wagen mit einem Ruck zum Stehen. Statt dessen glänzt* V-Rally 2 *aber durch den einzigartigen Editor, die Multiplayer-Modi, rasante Replays, grandiose Grafik und viele kleine nette Features wie Autosaving, die Sache mit der Internet Rangliste usw. Darüber hinaus gelang Infogrames mit der Musikuntermalung durch die englische Gruppe "Sin" ein toller Griff: "Ed let's fetz!" – da ist richtig Power drin! Definitiv der Rallye-Sommerhit '99!*



Quer durch die Pampa: Wer die Hinweispfeile nicht beachtet klebt schnell am Streckenrand.

Lieblingsboliden. Schon zu Spielbeginn habt Ihr Zugriff auf acht "Schlammschlitten" der Kategorie WRC, fünf Karossen der 2L Kit-Cars und drei Turbofiltzer der 1.6L Kit-Car-Klasse. Alles echt versteht sich, sprich Originallizenzen vom Citroen Xsara und Ford Focus über den Hyundai Coupe und Peugeot 206 bis zum Subaru Impreza und Toyota Corolla. Weitere zehn Wagen könnt Ihr dem Fuhrpark durch erfolgreiches Beenden der Abschnitte einzelner Spielmodi hinzufügen, die dann allerdings ihren echten Vorbildern nur nachempfunden wurden. Neues Menü-Mitglied ist im Vergleich zur PS-Urversion der Trophy (Pokal) Mode. Statt wie in der Meisterschafft solo ins Feld zu ziehen, machen Euch hier drei weitere CPU-Fahrer zu schaffen. Ein Aufstieg von der Europaliga in die nächst höhere Weltliga oder gar bis zur Expertenliga setzt voraus, daß Ihr, wie in der Meisterschaft auch, als Gruppenerster (Zeiten aller Races werden addiert) ankommt. Schäden am Fahrzeug minimieren die Fahrzeug-Performance im Pokalmodus nicht. Bei Meisterschaftsrennen solltet Ihr dafür jedes noch so harmlose Kürvlein mit Bedacht ansteuern. Eurer Mechanikerteams wird's Euch während dem Boxenstop zwischen zwei Etappen danken – hier nämlich reduzieren ausgeleierte Getriebe, ramponierte Federungen, strapazierte Bremsen und ähnliches sehr wohl die Fahrleistung. Der Arcade Mode dürfte bekannt sein: Ihr röhrt mit ebenfalls drei Gegnern im Genick von Checkpoint zu Checkpoint gegen die Uhr und freut Euch über weitere Continues, solltet Ihr Erster werden. Last but not least der Time Trial – Rennen auf jeder Strecke gegen die eigene Zeit in Form von Ghosts. Halt Stopp! Das Beste kommt ja noch: *V-Rally 2* bietet sowohl einen Track-Editor als auch Wettfahrten für 2-4 Spieler. War Teil 1 grafisch damals "nicht von dieser Welt", so ist der zweite Teil in jeder Hinsicht meisterhaft. Unglaublich realistische Wagenmodelle, deren Außenhaut wie schon erwähnt, ordentlich deformiert werden kann, verschmutzt, Licht reflektiert, dabei aber gleichzeitig durch die Scheiben blicken läßt, um dahinter Lenkbewegungen-ausführende Fahrer zu erkennen – Wahnsinn! Das Design der Strecken ist überzeugend, oft erspäht man sogar animierte Objekte wie TV-Helis, Hangglider, die Straße überquerende Zuschauer, Wasserfälle und dergleichen.

Einen weiteren Schub erfährt die Grafik durch tolles Light-Sourcing, bewundernswerte Wettereffekte, geringe Clipping-Fehler, gute Weitsicht und vor allem durch die Tatsache, daß bei mehreren teilnehmenden Wagen stets klasse Frameraten übrig bleiben. *cs*

Oben seht Ihr eine selbstgebaute Strecke, in der Mitte die 3D-Ansicht und unten die Umsetzung im Spiel.





SUPER

Meine Meinung: *Bei* V-Rally 1 *verging mir für kurze Zeit schon das Hören und Sehen (bis* Colin McRae *die Meßlatte noch höher schraubte), das Sequel läßt jedoch echte Ehrfurcht aufkommen. Hut ab, daß ein Team relativ unerfahrener Franzosen technisch knifflige Kunststücke, wie z.B. einen blitzsauberen Vierspielermodus oder Geniestreiche, wie den erstklassigen Streckeneditor nur so aus dem Ärmel schütteln können? Ihr werdet ob des hohen Realitätsgehalts sprachlos sein, wenn Ihr* V-Rally 2 *das erste Mal in die Finger bekommt. Außerdem ist es eine wahre Freude mitanzusehen, wie sämtliche Karren von Runde zu Runde mitgenommener aussehen, die Scheiben Sprünge bekommen, Stoßstangen und Motorhauben ihr Fett weg bekommen und wie die Witterungsverhältnisse das Fahrgeschehen beeinflussen. Egal, wieviele PlayStation-Rennspiele Ihr schon besitzt, an V-Rally 2 führt momentan kein Weg vorbei!*



System:	PlayStation
Spieletyp:	Rallye-Sim
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Infogrames/ Eden Studios
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1-4 gleichzeitig
Speicher-option:	Memory Card 3-15 Blöcke
Schwierigkeit:	4-8
Features:	Dual-Shock, 3-sprachig
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	93%
Musik:	85%
Sound:	71%

90%

SPIELSPASS

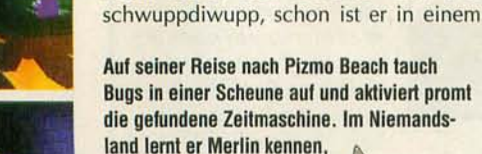
VIDEO GAMES GOLD CLASSIC

Bugs Bunny auf Zeitreise

SHORTCUT

+ Cartoon pur!!
+ genial witzig
+ sehr gut austariertes Gameplay
– einige Kollisionsabfragefehler

What's up doc? Diese Worte dürften vielen von Euch wohl ein Begriff sein. Ist es doch die Standardfrage des wahrscheinlich berühmtesten Hasen der Welt. Nach Work in Progress und Preview bekamen wir diesen Monat endlich die Testversion von *Bugs Bunny auf Zeitreise* zugesandt. Solltet Ihr, aus welchen Gründen auch immer, die letzte VG nicht gelesen haben (Schande über Euch), wollen wir Euch an dieser Stelle noch mal kurz in die Story einführen: Bei seiner Reise nach Pizmo-Beach ist der liebenswerte Rammler bei Albuquerque wieder einmal falsch abgebogen. Als er aus seinem Erdloch an die Oberfläche steigt, findet er sich, statt an einem weitläufigen Strand, in einer Scheune mitten im amerikanischen Niemandsland wieder. Doch die Zeit, sich zu ärgern, hat Bugs nicht, denn sofort findet er eine **seltsam anmutende Maschine** in einer Ecke der Scheune. In der irrigen Annahme, dies sei ein gigantischer Karottensaftspender (das Gerät ist mit einer orangen Flüssigkeit gefüllt), wird das komische Ding sogleich einer näheren Untersuchung unterzogen. Tolpatschigerweis legt der Hase dabei aber Schalter um, und schwuppdiwupp, schon ist er in einem Zeitloch gefangen – der vermeintliche Karottensaftspender ist in Wirklichkeit eine Zeitmaschine. Verzweifelt steuert Bugs das nächstgelegene Warptor an und kommt dadurch in Merlins Welt. Der nette aber doch etwas verwirrte Zauberer erklärt ihm, daß er in dem Zeitloch, zwischen hier und jetzt, gestern und ganz woanders, überall und nirgendwo gefangen ist. Um wieder in die ihm bekannte Zeit zurückzugelangen, muß der Mümmelmann durch **verschiedenste Zeitepochen** auf Uhrensymbol-Suche gehen – diese Symbole öffnen die anderen Warptore, von denen eines ihn sicher wieder nach Hause bringen wird. Jedes Warptor erfordert eine gewisse Anzahl dieser Uhren. Um wirklich alle zu finden, müßt Ihr die Stages öfters durchlaufen.



Auf seiner Reise nach Pizmo Beach tauch Bugs in einer Scheune auf und aktiviert promt die gefundene Zeitmaschine. Im Niemandsland lernt er Merlin kennen, der ihn gleich darauf zum Beweis seiner Zauberkräfte in ein Schwein verwandelt. Nach dessen Rehabilitation führt er den Hasen im Übungslevel in die umfangreiche Steuerung ein.

Schlafende Saurier sollte man besser nicht wecken, das könnte schlimme Folgen haben

Dieser Typ bewirft Euch mit Bomben, die Ihr ihm postwendend wieder zurück kickt.

Die Gauner verbarrikadieren sich hinter dicken Türen. Da hilft nur eins: AUFSPRENGEN!

Intuitive Steuerung

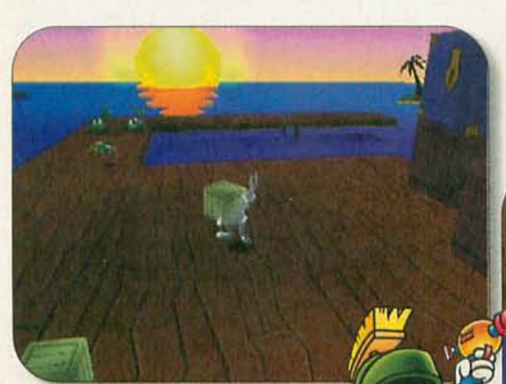
Von nun an übernehmt Ihr die Kontrolle über Bugs und steuert ihn durch dreidimensionale Jump'n-Run-Welten. Die **Steuerung gestaltet sich** dabei **recht einfach**: Wollt Ihr Gegner nicht mit dem üblichen Sprung auf den Kopf erledigen, malträtiert Ihr sie mit Tritten ins Hinterteil. Auch Schatztruhen geben ihren Inhalt nach einem sanften Kick preis. Schlafende Riesen sollte man besser nicht wecken und zwecks besserer Überlebenschancen an ihnen vorbeischleichen. Für sanfte Landungen mißbraucht Bugs seine langen Ohren als Rotoren, niedrige Durchgänge werden



Erst Maß nehmen, dann Schwung holen... den Rest könnt Ihr Euch sicher denken.



Jedenfalls ist Elmer nachher so sauer, daß er Euch gleich an den Kragen will.



Bei malerischem Sonnenuntergang muß Bugs Kisten schleppen, um sich daraus eine Treppe zu bauen

durchrollt. Die meisten der zahlreichen Rätsel verlangen nach Einsatz des Action-Buttons: Durch Druck auf die R1-Taste kann Bugs Gegenstände verschieben und zahlreiche Dinge aufnehmen. Um auf höher gelegene Plattformen zu gelangen, stapelt Ihr so mehrere Kisten aufeinander, werft Bälle auf Zielscheiben oder lenkt gefährliche Wachhunde mit Knochen ab. Wird Euch das Geschehen über der Erde zu gefährlich, könnt Ihr an bestimmten Stellen **in Erdlöcher springen** und Euch relativ sicher unter Tage aus der Gefahrenzone bringen. Zusätzlich lehrt Merlin Bugs auch einige Spezial-fähigkeiten wie Supersprung oder die Fähigkeit, Klavier zu spielen(!). All diese Aktionen gehen locker von der Hand und bedürfen keiner großartigen Tastenkombinationen. Mittels des Analogsticks läßt sich Bugs





Wabbit or Duck Season? Wenn Ihr alle Tafeln so umdreht, daß sie Duffys Kopf zeigen, entschließt sich Elmer, daß wohl Entensaison sein muß. Das Ergebnis seht Ihr ja...

problemlos durch die zum Teil sehr großen Stages lotsen. Mit dem D-Pad ist die Steuerung verständlicherweise nicht ganz so smooth. Hat Bugs vom vielen Herumgehopse schon Blasen an den Läufen, stehen ihm auch **eine Reihe anderer Fortbewegungsmittel** zur Verfügung. Ob nun Auto, Fahrrad, Wildsau oder Lore – solange es ihn zum Levelausgang bringt, ist alles recht.

Klasse Präsentation

Grafisch zeigt sich uns *Bugs Bunny auf Zeitreise* ganz **im Stile der Zeichentrickfilme**. Schräge Hintergrundgrafiken und schön bunte Levels lassen uns in der Comic-Welt versinken. Verstärkt wird dies durch den typischen Looney-Tunes-Sound, der zwar für sich alleine nicht überragend klingt, in Verbindung mit den visuellen Eindrücken aber extrem gut kommt. **Sehr viel Wert wurde** auch auf die Gegner, im speziellen **auf die Endbosse gelegt**. Diese gut bekannten WB-Haudegen wie **Marvin the martian** oder **Elmer Fudd** erfordern allesamt eine spezielle Strategie, um sie zur Räson zu bringen. **Yosemite Sam** müßt Ihr z.B. auf dem Piratenschiff in einem Kanonen-Duell besiegen. Fangt hierbei seine abgeschossenen Kugeln mit Eurer Kanone auf und schieß sie ihm postwendend zurück. Zwischendurch werden immer wieder mittels der Game-Engine erstellte **Cutscenes** eingespielt, die den weiteren Storyverlauf (sogar in deutscher Sprachausgabe) erzählen – genialer Slapstick pur! Alles in allem *ist Bugs Bunny auf Zeitreise* eine wirklich runde Sache, die sicher keinen Jump'n-Run-Fan enttäuschen wird.
That's all folks!

cd

Bugs Bunny – ein alter Hase

So topfit, wie sich der Mümmler immer gibt, dürfte er eigentlich gar nicht mehr sein – immerhin wird Bugs demnächst stolze 60. Zum ersten Mal erschien der von Tex Avery erschaffene Charakter 1940 in dem Klassiker "A Wild Hare" als Gegenspieler von Elmer Fudd. Die Bugs-Bunny-Show war die erste Serie, in der Bugs und seine Freunde der Looney Tunes und Merrie Melodies einmal die Woche zu sehen waren. Der Sender ABC brachte die Serie im Abendprogramm und zielte damit eigentlich auf eine erwachsene Zielgruppe ab. Anfangs waren Bugs und Anhang noch recht farblos, als dann 1966 das Farbfernsehen auch für die breite Öffentlichkeit erschwinglich war, wurden die ersten 52 schwarz-weißen Episoden für den ausländischen Markt nachcoloriert. Tweety, Sylvester, Hippety Hopper, Road Runner, Wile E. Coyote, Speedy Gonzales, Pepe Le Pew (das liebeshungrige Stinktier), Ralph Wolf & Sam Sheepdog, Elmer Fudd, Yosemite Sam, Marvin the Martian, der Tasmanische Teufel und, last but not least, Duffy Duck – alles überaus bekannte WB-Charaktere, von denen wir hoffentlich auch in Zukunft noch hören werden.

Meine Meinung: *In einer Zeit, als es noch keine Hyper-Ninja-Hero-Mega-Turtles und lebende Horror-Mumien gab, war es ein kleiner Hase, der mir vergnügliche Stunden vor dem Fernseher bereitete. Und ich denke immer noch, daß keine noch so aufwendig produzierte moderne Zeichentrickserie Bugs Bunny das Wasser reichen kann. Behavior Interactiv schaffte es nahezu perfekt, diese längst vergessenen Erinnerungen in mir zu wecken. Dieser Bugs-Bunny-typische Grafikstil und die völlig abgedrehten Soundeffekte schaffen ein so großartiges Cartoon-Flair, von dem man sich nur losreißen kann, wenn auch der kleinste Winkel des Games erkundet ist. Die absolut genialen Slapstick-Sequenzen (bei denen ich die englische Sprachausgabe um Längen besser finde – schon alleine Elmers "Cooooome wabbit" ist ein Brüller) runden den ohnehin schon positiven Eindruck ab. Spielerisch gibt sich* Bugs *keine Blößen, lediglich einige Kollisionsabfragefehler fallen unangenehm auf. Durch ideal verteilte Rücksetzpunkte fällt dieser kleine Schwachpunkt aber nicht so sehr ins Gewicht. Für mich hat* Bugs *mehr Charme, Charakter und Finesse als* Gex, Croc *und* Spyro *zusammen, deshalb kann ich Euch* Bugs Bunny auf Zeitreise *bedenkenlos empfehlen. Also – seid zur Heiterkeit bereit, und denkt immer an das berühmte Zitat von Bugs: Don't take life too seriously or you'll never get out of it alive.*

SUPER

Bugs Bunny auf Zeitreise





Wenn Euch Witch Hazel verfolgt, müßt Ihr sie unter einen Amboß locken. Ihr seht, es wirkt.

Bugs Bunny Lost in Time

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D Jump'n Run
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Infogrames
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Schwierigkeit:	6
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	81%
Musik:	75%
Sound:	79%

83%

SPIELSPASS

Star Wars Episode 1 Racer

Wenn Ihr kontinuierlich an der Wand entlangschrammt, droht ein Crash der Pods.

Hmmm – hätten wir die Brücke doch anders anfahren sollen?

Nur mit Expansion Pak kommt die schnelle Grafik crisp – ohne müßt Ihr mit Pixeln und dem N64-typischen verwaschenen Texturen leben.

VIDEO GAMES GOLD CLASSIC

SHORTCUT

+ sehr schneller Future-Racer
+ eine Menge (25) Strecken
+ hübsche Expansion-Pak-unterstützte Grafik
– knausriger Soundtrack von durchwachsener Qualität







Mitten in den Riesen-Hype des ersten Star-Wars-Films seit 16 (!) Jahren ("Die Rückkehr der Jedi-Ritter"- offiziell Episode 6, 1983) in den USA platzt dieses 256 MBit dicke N64-Modul mit dem Untertitel *Racer*. Mit dem Kinostreifen an sich hat es nicht viel zu tun – man pickte sich lediglich die epische Pod-Racer-Szene aus "Phantom Menace" heraus, in der der junge Anakin Skywalker (der später als Darth Vader der dunklen Seite der Macht verfallen sollte) auf futuristischen Gefährten Rennen gegen brabbelnde Alien-Viecher fährt. Das Design der Vehikel, mit denen Ihr hier unterwegs seid, überzeugt optisch und auch spielerisch sofort: Zwei große Turbinen/Triebwerke (Pods), die durch einen mächtigen Energiestrahl zusammengehalten werden, ziehen den Piloten, in seiner Open-Air-Kapsel minimal über dem Boden schwebend, durch die Kurse. Verwendet Ihr ein Expansion Pak (für dieses Spiel unbedingt zu empfehlen, da Ihr sonst mit teilweise groben Pixeln und einer vehementen Unschärfe leben müßt!), lassen sich auch atmosphärische Details wie das Öffnen aerodynamisch wirkender Luken bei Kurvenfahrten oder kleine Reparatur-Roboter erkennen, die Ihr während des Rennens jederzeit durch den R-Shoulder-Button zur Arbeit auffordern könnt. Sollte Euch die beeindruckende Geschwindigkeit von über 400 Meilen (je nach Gefährt verschieden) nicht genügen, mit der Ihr über die malerischen Eis-, Dschungel-, Wüsten-, Wasser-, Techno- oder Vulkan-Planeten Tattoine, Mon Gazza, Aquilaris, Baroonda & Co. düst, läßt sich auch ein diffiziler Turbo zuschalten. Dazu muß durch Stick-nach-vorne-Drücken eine Energieleiste am rechten unteren Screenrand aufgeladen werden, die, sobald rot geworden, durch kurzes Gaswegnehmen und erneutes Beschleunigen in einen Torbo-Boost umgemünzt werden kann. Bevor die Turbinen überhitzen, solltet Ihr vom Gas gehen – dafür ist dieses Goodie theoretisch unbegrenzt einsetzbar. Während der ersten ca. sechs Rennen werdet Ihr es aber eh nur zum Spaß einsetzen, da die CPU-Pod-Racer derart lahmarschig durch die Tracks eiern, daß Ihr selbst mit einem halben Dutzend Unfällen (und den damit verbundenen Explosionen plus Zeitverlust) noch locker gewinnt – eine sehr flache Lernkurve also, die anders als z.B. bei *WipEout 64* oder *extreme G 2* den Spieler sofort mit Erfolgserlebnissen überschüttet. In diesem Zusammenhang empfiehlt es sich, die Preisgeld-Ausschüttung nach dem "Winner takes all"-Prinzip zu konfigurieren, bei dem Ihr mit einem locker eingefahrenen ersten Platz alles absahnt. Besucht Ihr mit der zusammengekratzten Kohle zum ersten Mal die Pod-Racer-Wertstatt – oder besser gesagt den Schrottplatz –, kommt Ihr in den Genuß einer der wenigen akustischen Highlights des ansonsten in dieser Beziehung eher schwachen Moduls. In astreiner englischer Sprachausgabe mit

Der Star-Wars-*Racer* ist relativ simpel – für Rundenrekorde & Siege müßt Ihr nicht lange trainieren.



Im Shop des Aliens mit kultigem Englisch mit russischem Akzent kauft Ihr Upgrades ein.

köstlichem Ostblock-Akzent ("Outlanderrs – they come and mess up my shop – they no buy – why nobody buy?") preist hier das Shopkeeper-Alien seine Upgrade-Items an, mit denen Ihr nach und nach Traktion, Kurvenlage, Beschleunigung, Top-Speed, Bremsen und Kühlung Eures Hover-Boliden mit exotischen Teilen wie einem R-100 Repulsor, einer 4x-Energiezelle, einer Block-6-Schubspule oder einer Typ-II-Bremsklappe (deutsche Menütexte) optimiert. Den ersten Grand Prix über sieben Strecken (Voraussetzung fürs Weiterkommen ist jeweils lediglich ein vierter Platz) gewinnt Ihr aber nach kurzer Eingewöhnungsphase wie gesagt noch locker. Die nächsten beiden Herausforderungen mit ebenfalls jeweils sieben Tracks (alle zusammengestellt aus insgesamt acht grafischen Szenarios) erhöhen dann schon die Schlagzahl an Schwierigkeiten wie Abgründe, scharfe Kurve, unvermittelt auftauchende Hindernisse und gut versteckte Shortcuts, die es zu erwischen gilt. Außerdem nimmt die Rundenlänge stetig zu und knackt hier und da schon mal die Vier-Minuten-Marke. Spätestens jetzt vermißt Ihr eine ordentliche Streckenkarte zumindest beim ersten Angriff – die sich ständig drehende Miniatur-Map mit Miniatur-Ausschnitt rechts oben ist Euch nur eine geringe bis gar keine Hilfe. In puncto Musik-Untermalung haben die Designer unseres Erachtans voll danebengegriffen. Erstens ist während der ersten beiden Runden der 3-Round-Rennen vom genialen Star-Wars-Soundtrack überhaupt nichts (!) zu hören – hier lassen wir halbherzige Erklärungsversuche wie das akustisch einsetzende Spannungsmoment in der letzten Runde nicht gelten – zweitens ist vom Stereo-Surround-Sound in *Rogue Squadron* nichts übriggeblieben: In *Star Wars Episode 1 Racer* regieren Mono-Tracks in durchwachsener Qualität und Quantität – eigentlich ein Armutszeugnis und ein Rückfall in *Shadows of the Empire*-Zeiten. Doch zurück zu den positiven Eigenschaften dieses ungewöhnlichen Racers: Vier Kameraperspektiven sollten für jeden die richtige Ansicht parat haben, und via Rear View könnt Ihr auf Geraden einen phantastischen Ausblick auf die per Energiebündel zusammengeschweißten Turbinen genießen. Der Multiplayer-Spaß hält sich etwas in Grenzen, da sich maximal zwei Spieler via Splitscreen heiße Duelle liefern können – dann aber mit formschönen Nebelschwaden am Horizont. *rk*

Je mehr Sonnen einen Planeten bestrahlen, desto hübscher die Lens-Flare-Effekte.

Je weiter Ihr kommt, desto mehr neue Alien-Charakter werden anwählbar.

In den Höhlen des HiTech-Planeten wird die Schwerkraft aufgehoben.



Meine Meinung: *Rein optisch macht der neue Star-Wars-Racer eine sehr gute Figur – allerdings nur mit Expansion Pak (ohne dürft Ihr ca. sieben bis acht Prozent von der Grafikwertung abziehen): Wunderschöne Eis-Spiegelungen, malerische Lens Flares und ein feines Strecken-Layout mit verschiedenen Ebenen, Anti-Gravity-Röhren und vielen Abzweigungen & Shortcuts. 25 Kurse sollten auch längerfristig Spaß machen, wären da nicht die nicht von der Hand zu weisenden Nebeleffekte, die bei mehreren Pod-Racern On-Screen absackende Frame-Rate und der musikalischen Faux Pas, den sich Lucas Arts hier geleistet hat: Warum zum Teufel gibt's erst in Runde 3 Musik und das in Mono-Qualität? Dem Renn-Profi wird's zudem zu leicht sein, denn obwohl Ihr mit der Macht seid (hehe), sollte es nicht sein, daß man ca. zehn Strecken von der ersten Rennsekunde an ohne das Lernen irgendwelcher Fähigkeiten auf Siegeskurs fährt. Fanatische Star-Wars-Fans wird allerdings wenig kümmern, daß wir das verwandte WipEout 64 trotz weniger Kursen für anspruchsvoller und langfristig motivierender halten.*

SUPER

Star Wars Episode 1 Racer



System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Futuristisches Rennspiel
Datenträger:	Modul 256 MBit
Hersteller:	Lucas Arts
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Batterie-speicher
Schwierigkeit:	4
Features:	Expansion & Rumble Pak Support
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	84%
Musik:	63%
Sound:	69%



Command & Conquer 64

Zwischen Bauanlage (links oben) und Fahrzeugfabrik haben die GDI bereits einen schmucken Heliport errichtet.

Rechts unter dem NOD-Scorpionlogo ist das Baumenü – wir ordern gerade einen fiesen Stealth-Panzer.

2 GDI-Mammuts und ein Orca-Heli versorgen den Besucher.

SHORTCUT

- \+ mitreißende Musik, C&C in 3D-Grafik ;-)
- \+ durchdachte Steuerung
- − kein Multiplayermodus
- − diverse KI-Bugs

Nach Veröffentlichungen auf dem PC, der PlayStation, dem Saturn, dem zweiten Teil *Red Alert*, mehreren Missiondisks und einem dritten Teil (für PC) in der Mache, dürfen jetzt auch N64-Strategen ins mittlerweile polygonale *C&C*-Universum eintauchen.
GDI und NOD: Buchstabenkürzel, die Strategen hellwach aufhorchen lassen. Globale Defensiv Initiative (good guys) und Bruderschaft von NOD (bad guys), so nennen sich die zwei konkurrierenden Parteien auf den Kriegsschauplätzen (Europa, Afrika) des 21. Jahrhunderts. Verbittert wird in knapp 50 Missionen (vier davon exklusiv fürs N64) um das seltsame Mineral Tiberium gekämpft, welches im Spiel als Zahlungsmittel zum Bau aller Einheiten und Gebäude dient. Tiberium wächst aus dem Boden heraus, ist hoch giftig (für die Cyborginfanterie) und kann nur mit speziellen Erntefahrzeugen abgebaut werden. Neben Raffinerien, die für die Weiterverarbeitung von Tiberium zuständig sind, können Stützpunkte durch zahlreiche Bauten verbessert werden. Essentiell, und für beide Seiten verfügbar, sind Kasernen zur Fertigung mechanischer Bodentruppen, eine Radarstation, welche Euch kontinuierlich mit Satellitenbildern versorgt, sowie die Bauanlage und Tiberium-Silos. Wie ein Großteil der Einheiten, sind die restlichen Gebäudetypen sehr verschieden. Panzer, sowie Raketenwerfer und Jeeps entstehen auf Seiten der GDI in Fahrzeugfabriken. NOD-Terroristen dagegen lassen tödliches Kriegsgerät wie z.B. schwere Artillerie, Buggys, Flammenwerfer- oder Tarnpanzer bequem einfliegen. Auch die Verteidigungsanlagen weichen stark voneinander ab. Canes (Anführer von NOD) Kuttencowboys schmoren GDI-Units bevorzugt mit einem Hochleistungslaser (Obelisk), derweil die guten Bots der GDI mit MG- und Raketentürmen ihr Revier abstecken. In späteren Levels kommen dann Nuklearsprengköpfe (NOD) und Ionenwerfer (GDI) zum Einsatz. Das Kräfteverhältnis ist insgesamt gut ausgeglichen, NOD jedoch insgesamt einen Hauch stärker.
Zur Steuerung: Diese wurde gekonnt dem Nintendo-Hörnchenpad angepaßt. Bis zu vier Teams werden den gelben C-Tasten zugeordnet, die Z-Taste öffnet das Seitenmenü, A bestätigt Befehle, bzw. selektiert Einheiten, mit dem grünen B-Knopf werden Aktionen abgebrochen. Ein Druck aufs Digi-Pad (Pfeil nach unten) zentriert Eure Bauanlage auf dem Screen,







Der Commando-Bot ist mit ein paar Flammenwerfer-Cyborgs unterwegs zum Gegner: „Wie wär's mit etwas Rock'n Roll?"



Die schnellen NOD-Panzer sind den GDI-Napalmbomben schutzlos ausgeliefert.





Im Westen nichts Neues: Die miese Sandsack-Strategie führt auch 1999 noch zum Ziel.

mit Expansion Pak) aus. Leider ist es nicht möglich, das Spielfeld zu Rotieren bzw. näher heranzuzoomen *cs*

Pfeil nach oben bewirkt, daß angewählte Einheiten sich verteilen (um z.B. Napalm-Angriffen auszuweichen). Mit etwas Übung steht die Bewegung des Cursors mittels Analog-Stick einer Maus in nichts nach. Von der Rumble-Pak Funktion hätte wir uns jedoch mehr erwartet – ein kräftiger Schüttler, wenn eigene Gebäude zerbersten – das war's. Um so erfreulicher war die Tatsache, daß die Sprachausgabe der Missionsbesprechungen dank Soundkompression fast 1:1 übernommen werden konnte. Auf die damals göttlichen Zwischensequenzen müßt Ihr allerdings verzichten.
Während die (2-Player-)Weltraumschlachten im kommenden *Starcraft* noch in der zweiten Dimension ausgetragen werden, ließen sich die Entwickler von Looking Glass nicht lumpen und tauschten die 2D-Vogelperspektive der Urversion gegen eine um ca. 45 Grad zum Betrachter gekippte 3D-Ansicht (Hi-Res



SUPER

Meine Meinung: *Obwohl ich das Game in- und auswendig kenne, machten die alten Missionen im 3D-Gewand wieder einen Heidenspaß. Ich war erstaunt über intuitive Steuerung, die Menge an Sprachsamples und die wirklich fetzige Begleitmusik (Stichwort "Mechanical Man"), die es ja im zweiten Teil (PS/PC) sogar als Soundtrack auf den Markt schaffte. Todärgern könnte ich mich andererseits wegen der fehlenden Multiplayermöglichkeiten (was doch bei Nintendo stets so groß geschrieben wird – siehe Mario Party & Co.) Daß die Ernter immer noch mit den selben KI-Macken wertvolles Tiberium schürfen dürfen, gibt weiteren Punktabzug. Zusätzlicher KI-Bug: ein Team selektiertes Cyborg-Fußvolk kriegt es nicht gebacken, geordnet hintereinander in Transportfahrzeuge einzusteigen – einer steigt ein, die anderen warten auf gutes Wetter. Warum??? Drittes Manko: Zwar dürft Ihr Spielstände mittlerweile zu jeder Zeit anlegen, habt aber nur zwei Slots zur Verfügung. Wer also für jede Storyline einen Spielstand angelegt hat, bei beiden Parteien nicht weiterkommt und sich zwischendurch an den Exklusivmission versuchen will, guckt beim Speichern dumm aus der Wäsche; es sei denn, man will einen bestehenden Spielstand opfern. Da außerdem keine Bestätigung des Speichervorgangs erforderlich ist, kann ein Vertauschen der Slots fatale Folgen haben. Speichern auf Controller Pak wäre die bessere Lösung gewesen. Dessen ungeachtet ist C&C trotz vieler Schönheitsfehler die momentane Strategiereferenz des 64-Bitters und durchaus eine Kaufempfehlung wert.*



System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Echtzeitstrategie
Datenträger:	256-MBit-Modul
Hersteller:	Nintendo/Looking Glass/Westwood
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1
Speicheroption:	Modulspeicher
Schwierigkeit:	2-8
Features:	Rumble Pak, Expansion Pak
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	12
Grafik:	81%
Musik:	87%
Sound:	88%

82%
SPIELSPASS

Command & Conquer 64

Hugo 2



Wie aufregend. Ihr habt genau drei verschiedene Positionen, um den Schneebällen auszuweichen.





Hoffentlich taucht der Troll nie wieder auf. So würde uns wenigstens ein dritter Teil erspart bleiben.

Manchmal kommen sie wieder. Obwohl die PlayStation-Gemeinde erst vor wenigen Monaten mit einer Konsolenumsetzung des Fernsehtrolls "beglückt" wurde, ließ es sich ITE nicht nehmen, bereits jetzt einen Nachfolger zu produzieren. Wer den ersten Teil bereits gesehen hat, der braucht ab hier eigentlich gar nicht mehr weiterzulesen, denn Veränderungen oder gar Verbesserungen sucht man vergebens. Wie bereits im Vorgänger, übernehmt Ihr die Rolle des kleinen Trolls Hugo, der seine von der bösen Hexe Hexana entführte Frau befreien muß. Um diese Aufgabe zu erfüllen müßt Ihr Euch in diversen Mini-Spielchen beweisen, in denen sich die Aktionsmöglichkeiten in den meisten Fällen jedoch auf ein simples Ausweichen nach links oder rechts beschränken. Zwar gibt es in einigen der Level die Möglichkeit, den Troll in einer Pseudo-3D-Darstellung auch in den Hintergrund zu bewegen, doch auch hierbei ist die Bewegungsfreiheit äußerst eingeschränkt. Wer möchte, kann jeden Level in einem Trainingsmenü separat anwählen, wobei hier merkwürdigerweise genauso wenig Versuche wie im eigentlichen Spiel zur Verfügung stehen. *ab*

SHORTCUT

\+ Paßt in jeden Mülleimer.

− So ziemlich alles. Sorry.

Hugo 2



HILFE

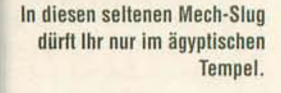
Meine Meinung: *Nachdem bereits der erste Teil dieses Games eine mittlere Katastrophe war, waren die Erwartungen an den Nachfolger natürlich nicht sonderlich hoch. Doch dieses Produkt ist wirklich eine Frechheit. Nicht nur, daß das minimalistische Gameplay ohne jeden Anflug von Verbesserung komplett beibehalten wurde, auch die Grafik spottet jeder Beschreibung und läßt den Spieler zweifeln, ob er wirklich eine 32-Bit Konsole vor sich hat. So leid es mir tut, aber vor diesem Software-Müll kann man nur eine ausdrückliche Warnung aussprechen. Selbst die hartgesottensten Hugo-Fans sollten davon absehen, ihr Geld so zu verschwenden.*

Hugo 2

System:	PlayStation
Spieletyp:	Jump'n Run
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	ITE Media
Testversion:	NBG Multimedia
Spieler:	1-2 (abwechselnd)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	36%
Musik:	43%
Sound:	34%

19%
SPIELSPASS

Metal Slug X



In diesen seltenen Mech-Slug dürft Ihr nur im ägyptischen Tempel.

Leider ist das X-Sequel nur ein minimalistisch abgeänderter zweiter Teil.

Wer *Metal Slug 2* besitzt, kann sich diesen Teil wirklich sparen!

SHORTCUT

- \+ hoher Replay-Reiz
- \+ geniale Animationen & Explosionen
- \+ witzige Feinde & Boßgegner
- – minimal verändertes Metal Slug 2
- – etwas kurz (sechs Level)

System:	Neo Geo
Spieletyp:	2D-Action
Datenträger:	Modul ? MBit
Hersteller:	SNK
Testversion:	MARO
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Card
Schwierigkeit:	4-7
Features:	keine
Preis:	ca. 600 Mark
Geeignet ab:	12
Grafik:	84%
Musik:	76%
Sound:	85%

82%

SPIELSPASS

Es gibt nicht wenige, die die beiden fulminanten *Metal Slugs* trotz der vehementen und hochkarätigen Beat'em-Up-Übermacht für die besten Neo-Geo-Spiele überhaupt halten. Nun erscheint also ein weiterer Teil der streckenweise parodistisch angehauchten Action-Schlacht, dessen seltsamer Zusatz "X" Fans eigentlich schon stutzig machen sollte. In der Tat ist SNK hier (leider) den Weg des geringsten Widerstands gegangen und präsentiert allen ausgehungerten NG-Anhängern lediglich eine Remix-Version von *Metal Slug 2.* Die sechs Level des angesprochenen Vorgängers wurden im Grunde genommen mit kleinen Veränderungen hier und da nochmal aufs Modul gepackt. Ihr steuert einen von vier verwegenen Söldnern durch apokalyptische Szenarien – vollgestopft mit feindlicher Kriegsmaschinerie, die einen äußerst liebenswerten Comic-Touch vorweisen kann. Gescrollt und geballert wird meistens traditionell von links nach rechts und ab und zu auch von unten nach oben. Neben der dicken MG, dem Laser, dem Raketenwerfer und den Granaten dürft Ihr auch die coolen Slugs verwenden, die dem Spiel zu seinem Namen verhalfen: Steigt ein in ein Panzer-Motorrad, einen Super-Flieger, ein Twin-MG-bewehrtes Hüpfteil oder ein Kamel mit installierter Flak und holt die grotesken Boßgegner und komischen Flugobjekte vom Himmel. Das alles gab's aber wie gesagt schon mal in Teil zwei – was hat sich nun verändert? Nicht viel ... die Stages wurden teilweise anders eingefärbt (z.B. Nacht statt Tag), ein paar neue Gegner existieren (z.B. die mumifizierten Hunde in Level zwei), die Laserwaffe bekommt Ihr früher, damit die ebenfalls früher auftauchenden Aliens gebührend empfangen werden können, die Slugs wurden anders auf die Stages verteilt, und die Positionen von Endgegner drei (die laufende Panzerfestung) sowie eins (der orientalische Super-Bomber) wurden getauscht. Das war's im Großen und Ganzen mit den Veränderungen (von Innovationen kann man ja in diesem Fall nicht sprechen), und die sind offensichtlich nach Meinung von SNK ausreichend, den Shooter-Star nochmal auszuliefern. So werdet Ihr im finalen Level in der Area 51 abermals Zeuge der (soweit ich weiß) ersten und genial inszenierten Parodie auf Roland Emmerichs "Independance Day" und müßt eine Alien-Invasion mit denselben Mitteln wie im Blockbuster-Movie abwehren, bevor die rauchenden Colts wieder eine Abkühlung bekommen. *rk*

Mit dem Flammenwerfer verschafft man sich den nötigen Respekt.

SUPER

Meine Meinung: *Um ehrlich zu sein: Ich bin ziemlich angefressen. Ich hätte mein letztes Hemd für ein echtes* Metal Slug 3 *gegeben. Die Jungs von SNK hätten überhaupt nichts großartig Neues zu erfinden brauchen – lediglich sechs oder sieben weitere Level dieses vielleicht besten Bitmap-Shooters aller Zeiten und ich wäre vollauf zufrieden gewesen. Zu diesem* Metal Slug X *hier, das, wie oben schon beschrieben, nur ein minimal verändertes* Metal Slug 2 *ohne einen einzigen neuen Level darstellt, fällt mir eigentlich gar nichts mehr ein. Will es sich SNK auch noch mit den treuesten und loyalsten Anhängern des Neo Geos verscherzen? Wer Teil zwei schon besitzt, sollte es sich daher unter allen Umständen verkneifen, diesen Pseudo-Nachfolger zu kaufen! Ich selbst als Riesen-NG-Fan werde es mir auch nicht zulegen. Habt Ihr dagegen* Metal Slug 2 *oder gar weder den ersten noch den zweiten Teil im Regal stehen, wird's Zeit: Mehr Shooter-Spaß, State-of-the-Art-Deluxe-Bitmap-Explosionen zum mit der Zunge schnalzen, bombastische Soundeffekte und aberwitzige Kriegsmaschinerie habt Ihr mit diesem Comic-Touch noch nie gesehen.* Metal Slug X *copies (pfui!) but rocks!*

Das Grab des Pharao

Drei Tage noch, dann nimmt das Unheil seinen Lauf. Euer Vater wird des grausamen Verbrechens beschuldigt, die heilige Ruhestätte von Sethos I. ausgeraubt zu haben. Nun soll er für seine Tat bezahlen und öffentlich hingerichtet werden. Ihr als sein Sohn Ramose glaubt als einziger an seine Unschuld und versucht, den wahren Übeltäter zu finden. Dazu begebt Ihr Euch in **dunkle Grabgewölbe**, führt mittels Multiple-Choice-Menü Gespräche mit Wächtern und Bauarbeitern und tastet Euch so langsam an die Lösung des Rätsels. Aus der Sicht von Ramose erkundet Ihr das alte Ägypten, wobei die Fortbewegung nicht flüssig, sondern blockweise von einer Location zur nächsten vonstatten geht. Dafür dürft Ihr die Umgebung von Eurem Standpunkt aus in einer 360° Rundumsicht erkunden. Steuerungstechnisch erweist sich die Maus als beste Option, gefolgt vom Analogstick. Mit dem D-Pad hingegen läßt sich der Cursor ziemlich zäh über den Screen bewegen. Gefundene Items werden im Inventar verstaut und bei Bedarf zur Lösung diverser Rätsel eingesetzt. Grafik und Musik vermitteln eine gute ägyptische Atmosphäre, wobei der Sound aber nach einiger Zeit doch etwas auf den Nerv geht. *cd*

Der interaktive Cursor verändert sich je nach Situation. Wird ein Mundsymbol angezeigt, könnt Ihr mit der Person sprechen.



Gefundene Items werden im Inventory-Menü verstaut.

Meine Meinung: Da klassische Point'n Klick Adventures auf der PlayStation ziemlich dünn gesät sind, müßte man sich ja über jeden Nachschub freuen. Doch ganz überzeugen konnte mich DGdP trotzdem nicht: Zum einen fallen die Ladezeiten, die bei jedem Ortswechsel bzw. Gespräch anfallen, unangenehm auf (wobei hier die PS mit dem geringen RAM im Nachteil ist), zum anderen ist die blockweise Fortbewegung nicht mehr zeitgemäß. Mit Versailles zeigt uns Cryo, daß es auch besser geht. Daß zudem die aufgesammelten Items mit keiner Silbe erklärt werden, ist ein arger Fauxpas, der das gepflegte Rätseln nicht gerade erleichtert. Notorische Kniffler und Ägyptologen greifen zu, alle anderen warten auf hochwertigere Ware.

GEHT SO

SHORTCUT

+ gut recherchierter Hintergrund
− viele Längen

DAS GRAB DES PHARAO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Point'n Click Adventure
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Cryo
Testversion:	Ravensburger Interactive
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Schwierigkeit:	6
Features:	dt. Menüs Sprachausgabe
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	73%
Musik:	55%
Sound:	43%



Das Grab des Pharao

Versailles: Verschwörung am Hof



Im Prunksaal könnt Ihr die Adeligen bei ihren Gesprächen belauschen.

Versailles ist in Aufruhr! Ein böser Bube droht damit, das gesamte Schloß niederzubrennen. Ihr bekommt den Auftrag, den Attentäter innerhalb eines Tages zu finden und dingfest zu machen. Als Detektiv im Auftrag des Königs stehen Euch dabei alle Türen offen. Belauscht die Gespräche der Dienerschaft, redet mit hochkarätigen Gästen und durchstöbert die Residenz nach Hinweisen auf den Pyromanen. Gleich wie in *Das Grab des Pharao* bewegt Ihr Euch in der Egoperspektive durch das Gebäude und genießt eine freie 360°-Rundumsicht. Der intelligente Cursor weist Euch dabei auf wichtige Gegenstände hin: Ändert er z.B. seine Form in ein Augensymbol, ist eine nähere Untersuchung angeraten, bei einem Spiralsymbol könnt Ihr ein Gespräch belauschen. Zu allen im Spiel vorkommenden Personen sind zudem noch detaillierte Informationen abrufbar. Ist Euer Wissensdurst noch immer nicht gestillt, kann in der integrierten Enzyklopädie weitergestöbert werden – *Versailles* legt, wie auch *DGdP*, den Schwerpunkt deutlich auf Edutainment. *cd*

Im Nachschlagewerk bleibt keine Eurer Fragen unbeantwortet.



Meine Meinung: Auch Cryos Ausflug nach Versailles kann mich nicht sonderlich überzeugen. Obwohl Ihr Euch (diesmal sogar flüssig – zwischen den einzelnen Standpunkten wird ein kurzes FMV eingeblendet) durch Versailles rätselt, können die Animationen der Charaktere nicht gerade als lebensecht bezeichnet werden. Ebenfalls ärgerlich sind die zahlreichen Game Overs, die Euch, wenn Ihr z.B. ein Item falsch einsetzt, gänzlich unvorbereitet treffen. Eine kleine Warnung im Stile von "Das kann ich nicht machen" o. a. wäre schon sehr hilfreich. Wenn Ihr Euch diesen Monat unbedingt ein Adventure zulegen wollt, entscheidet der Geschmack – Ägypten oder Frankreich – über das Produkt. Qualitativ sind beide ungefähr gleich (durchschnittlich).

GEHT SO

SHORTCUT

+ gutes Nachschlagewerk
− zähfließender Spielverlauf

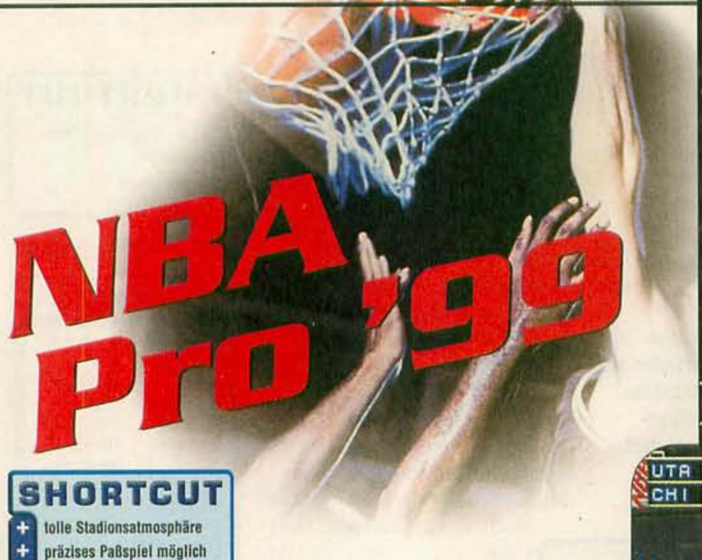
Versailles

System:	PlayStation
Spieletyp:	Point'n Click Adventure
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Cryo Interactive
Testversion:	Ravensburger Interactive
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Blocke
Schwierigkeit:	4-9
Features:	dt. Menüs u. Sprachausgabe
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	75%
Musik:	51%
Sound:	43%

63%

SPIELSPASS

Versailles: Verschwörung am Hof



SHORTCUT
- \+ tolle Stadionsatmosphäre
- \+ präzises Paßspiel möglich
- \- schlechte Grafik (bes.N64)
- \- teilweise unfair gute Gegner

NBA Pro '99

System:	PlayStation
Spieletyp:	Basketball-Sim
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-8
Speicher-option:	Memory Card
Schwierigkeit:	6
Features:	keine
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	6
Grafik:	82%
Musik:	76%
Sound:	80%

79%
SPIELSPASS

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Basketball-Sim
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-4
Speicher-option:	Controller Pak
Schwierigkeit:	4-9
Features:	keine
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	6
Grafik:	69%
Musik:	78%
Sound:	79%

70%
SPIELSPASS

Die bei uns unter dem Namen *NBA Pro'99* für die PlayStation und das N 64 erschienene Basketball-Simulation dürfte einigen von Euch unter dem in den USA verwendeten Namen *NBA In the Zone '99* ein Begriff sein. Mit *NBA Pro'99* möchte Konami versuchen, der bisherigen Basketballreferenz *NBA Live'99* aus dem Hause EA Konkurrenz zu machen. Obwohl der Erscheinungstermin etwas spät anmutet (immerhin neigt sich die laufende und durch Spielerstreiks sowieso verkürzte Basketball-Saison bereits ihrem Ende zu, und andere Hersteller veröffentlichen bereits fleißig die 2000er Versionen ihrer Sportspiele) kann *NBA Pro'99* durchaus mit einigen interessanten Neuerungen aufwarten. Da wäre zum einen das auf beiden Plattformen ausgezeichnet gelungene Motion-Capturing, das die (dank NBA-und NBA Players Assosiation-Lizenz) originalen Ballakrobaten sehr realistisch über den Platz spurten läßt. Überhaupt fällt die Detailverliebtheit der Entwickler sehr positiv auf. So lassen sich, insbesondere in der grafisch deulich besser gelungenen PlayStation-Version sogar die jeweiligen Gesichter der Akteure und die charakteristische Statur und Körpergröße erkennen. Im Vergleich zum Vorgänger wurde neben der Spielgeschwindigkeit, die nun wirklich flüssige Spielzüge erlaubt, auch die KI der Spieler deutlich nach oben geschraubt. So spielen sich die eigenen Kumpels intelligent frei und wissen mit zugespielten Bällen auch wirklich etwas sinnvoles anzufangen. Doch nicht nur die Kollegen profitieren vom Intelligenz-Tuning, auch die gegnerischen Spieler sind deutlich stärker geworden und lassen sich zum Teil nur noch mit einem beherzten Rempler stoppen. In diesem Punkt hat es Konami wohl etwas zu gut gemeint, denn ohne Übung vergeht einige Zeit, bis Ihr das erste Mal einen Sieg gegen die z.T. sehr taktisch spielenden Gegner erringen könnt. Wie in Sportsims mittlerweile üblich, lassen sich vor Spielbeginn verschiedene Strategien einstellen, wobei man im Spiel selbst die Auswirkungen eher selten bemerkt. Sehr gut wiederum wurde das Paß-System gelöst, denn es stehen Euch drei unterschiedliche Varianten zur Vefügung. Je nach Geschmack könnt Ihr zwischen dem direkten Passen in die jeweilige Blickrichtung Eures Spielers, oder einem Cursor-gesteuerten Passen, bei dem Ihr mit Hilfe eines zusätzlichen Buttons den Mitspieler bestimmt, der den Ball erhalten soll, wählen. Wer es lieber auf die herkömmliche Art mag, kann nach wie vor auf das bekannte Icon-Passen zurückgreifen, in dem verschiedene Symbole die anspielbaren Teamkollegen signalisieren. Neben den klassischen Spielmodi wie Training, Freundschaftsspiel und Meisterschaft hat sich Konami für *NBA Pro'99* noch zwei besondere Mini-Games einfallen lassen. Zum einen den Drei-Punkte-Shoot-Out, in dem Ihr innerhalb von 60 Sekunden aus verschiedenen Positionen den Ball versenken müßt. Wichtig ist es dabei, den Zeitpunkt des Abwurfs mit einer am Bildrand eingeblendeten Anzeige (eine Art Pulsmesser) zu koordinieren. In der Slam-Dunk-Challenge hingegen müßt Ihr versuchen, durch das korrekte Nachtippen einer zuvor eingeblendeten Tastenkombination immer schwerere Korbleger zu vollführen. Auf dieses sehr witzige Feature müssen die N64-Besitzer jedoch aus unerfindlichen Gründen leider verzichten. *ab*

Je komplizierter die einzugebende Tastenkombination ist, desto spektakulärer wirken die entsprechenden Würfe.

Leider wirkt die Grafik auf dem N64 im Vergleich zur Playstation-Version sehr unscharf.

Dutzende Kameraperspektive stehen zur Wahl. Nur die wenigsten sind jedoch gut spielbar.



GUT

Meine Meinung: NBA Pro '99 *hat durchaus seinen Reiz, schafft es jedoch nicht, an absolute Spitzentitel wie* NBA Live'99 *heranzukommen. Dies liegt zum einen an der trotz phantastischer Animationen nicht ganz überzeugenden Grafik und zum anderen an kleinen, aber doch störenden Fehlern im Gameplay. So bewegt sich der Ball im Flug z.B. unrealistisch langsam, und die eigene Mannschaft macht trotz verbesserter KI manchmal völlig überflüssige Fehler. Basketball-Interessierte sollten aber auf jeden Fall einen Blick riskieren. Wer beide Konsolen sein Eigen nennt, dem sei auf jeden Fall die in nahezu jeder Hinsicht bessere Playstation-Version empfohlen. Nicht nur, daß die Grafik hier deutlich schärfer aussieht, das ganze Game spielt sich auf Sonys PlayStation flüssiger und macht überhaupt einen runderen Eindruck. Besonders deutlich wird die durchschnittliche Grafik auf dem N64 im Replay-Modus, da dieser im Gegensatz zur normalen Spielgrafik in Hi-Res dargestellt wird. So kann man sehen, was möglich gewesen wäre. Schade, daß hier bei der Anpassung ein wenig geschlampt wurde.*

Rampage 2 Universal Tour





In solchen Bunkern sind Eure Kollegen gefangen...

...wenn Ihr sie befreit, könnt Ihr auch mit ihnen durch die Städte wüten

Nachdem die drei Urviecher des ersten Teils endlich eingefangen werden konnten, naht schon das nächste Unheil. Drei weitere genmanipulierte Biester erscheinen auf der Bildfläche, um sich gar fürchterlich zu rächen. In der Rolle von Boris (Nashorn), Ruby (Hummer) oder Curtis (Ratte) macht Ihr Euch auf den Weg, die gefangenen Freunde zu befreien. Dazu schlagt Ihr Euch durch je 25 Großstädte von Amerika, Asien und Europa, wobei es Euer Ziel ist, sämtliche Bauwerke der Metropolen in Kleinholz zu hacken. Mit Punches, Kicks und einem für jedes Monster individuellen **Supermove** zerstückelt Ihr Hochhäuser sowie die auftauchende Bürgerwehr (Panzer, Polizeiautos, Hubschrauber etc.). Zwecks Energieauffrischung werft Ihr Euch herumstehende Passanten ein oder verspeist in Häusern versteckte Hamburger. Hier ist jedoch Obacht geboten, manchmal verstecken sich auch **Negativextras** wie Giftmüll oder Stromleitungen in den geknackten Häuserfronten.

Wer da vorschnell zugreift, wird mit einem satten Energieabzug bestraft. Sind noch zwei Kollegen in der Nähe, könnt Ihr auch zu dritt gleichzeitig auf Verwüstungstour gehen. Die Grafik ist mittleres Super-Nintendo-Niveau und nicht gerade sehr abwechslungsreich, einzig der Sound weiß durch einige fetzige Hard- Rock-Themen zu gefallen. *cd*



Meine Meinung: Durch den Importtest in der letzten Ausgabe war ich ja schon darauf vorbereitet, was mich mit Rampage 2 Universal Tour *erwartet. Man schaltet das Hirn aus und läuft durch ewig gleiche Stages, macht alles platt und versucht, den kontinuierlichen Energieverlust durch die "Nahrungsaufnahme" zu vermindern. Durch die schlechte Steuerung ist es sehr schwer, den Gegnern auszuweichen.*

NA JA

Rampage 2 Universal Tour

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Action
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	Mitsui & Co.
Spieler:	1-3 (gleichzeitig)
Speicher-option:	Controller Pak
Features:	Rumble Pak, Password
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	42%
Musik:	71%
Sound:	50%



SPIELSPASS

Rampage 2 Universal Tour

Player Manager 98-99





Effe sieht nur gelb – der PM bekommt aber die rote Karte...

Nach dem 2:1 von Manchester gegen die Bayern schlagen die Briten erneut erbamungslos zu: Ancos *Player Manager 98-99* soll das unterbesetzte Genre der Managersimulationen kräftig aufmischen. In vier europäischen Ligen (englische, holländische, italienische und deutsche) könnt Ihr den Platz des Trainers bzw. Clubmanagers einnehmen, um das Team Eurer Wahl zu Erfolgen zu führen. Im Team- oder Einzeltraining malträtiert Ihr (und Eure Co-Trainer) die Kicker; bei der Aufstellung und Taktik zeigt Ihr dann, daß Ihr das Wort "Rotationsprinzip" verstanden habt. Stadion-Ausbau, Spieler-Transfers und Statistik-Screens vervollständigen die in diesem Genre typischen Optionen. Sind alle Einstellungen getroffen, geht's zum Anpfiff. Drei mögliche Betrachtungsweisen stehen Euch zur Verfügung: Kommentar (kurze Textpassagen, die den Spielverlauf viel zu kurz einblenden), Scanner (schematische Ansicht von oben, bei der kleine Pünktchen über den Rasen wuseln) oder "Zuschauen" (2x5 Minuten wirres 3D-Gekicke auf E-Jugend-Niveau). Besonders grausam sind die Ladezeiten des Spiels – das ging vor ca. 17 Jahren beim legendären *Football Manager* auf dem C64 schon deutlich schneller... Letztlich zählt aber bei einer Simulation nur der Realismus, und gerade dabei haben die Jungs von der Insel kräftig gepatzt: Sechsmal spielte ich exakt das gleiche Spiel (kurz vor Spielbeginn gesaved, gespielt, PlayStation resetet, Spielstand neu geladen – also genau die gleichen Voraussetzungen!), nur dummerweise kamen sechs (!) verschiedene Ergebnisse zustande. Zumindest eine gewisse ähnliche Tendenz wäre zu erwarten gewesen, doch Pustekuchen: 2:0, 0:0, 0:1, 3:1, 1:0, 1:3 geben nun wirklich nicht den Anschein, daß Daten berechnet und ausgewertet wurden. Dies läßt nur einen Schluß zu: Eure Einstellungen sind im Vergleich zum Faktor "Zufall" quasi unwichtig – ein absoluter K.O.-Grund für eine Simulation! Der fehlende Editor (die deutschen und italienischen Liga-Kicker wurden mit künstlerischen Phantasienamen ausgestattet) und die altbackene Grafik stellen das Game dann endgültig ins Abseits. Schade drum! *jb*

Meine Meinung: Klares Eigentor, Anco! Ich will gar nicht von den nervenzerfetzenden Ladezeiten reden (ARGLLLLL), aber daß die PlayStation meine Taktiken ignoriert, und Co-Trainer "Zufall" stets die erste Geige spielte, bringt mich um den (Fußball-)Verstand. Klar, "der Ball ist rund" – solche Fußball-Weisheiten kennen wir ja zur Genüge. Bei einer Simulation dürfen solche Ausreden aber nicht zählen! Mein Rat: Finger weg davon!

NA JA

Player Manager 98-99

System:	PlayStation
Spieletyp:	Manager-Simulation
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Anco
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 15 Blöcke
Features:	AllStar-Spieler
Schwierigkeit:	4-7
Preis:	ca. 90 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	53%
Musik:	–%
Sound:	35%



SPIELSPASS

Player Manager 98-99



Wer hat nicht schon mal davon geträumt, Hauptdarsteller einer großen Hollywood-Produktion zu sein? Auf der neuesten Generation der Videospielekonsolen rückt diesesr Wunsch in greifbare Nähe. Denn während vor einigen Jahren die mangelnde Leistung der Geräte durchaus noch als Entschuldigungsgrund für schlechte Konvertierungen durchging, ist es mittlerweile ohne weiteres möglich die Performance des Filmes auf die heimische Mattscheibe zu bannen. Sollten in Zukunft Filmumsetzungen weiterhin von so fragwürdiger Qualität sein, wie der Großteil der auf den nächsten Seiten vorgestellten Games, dann liegt das wahrscheinlich an falsch projektierten Budgets. Denn solange mehr Geld für teure Lizenzen als für die eigentliche Entwicklung zur Verfügung steht, ist es nicht verwunderlich, wenn wir auch auf den kommenden Next-Gen-Konsolen nicht von so legendären Flops wie z.B. *Godzilla* auf Segas Dreamcast verschont bleiben. Nichtsdestotrotz, hier eine Übersicht der bekanntesten Spielfilm-Spiele:

The Crow City of Angels

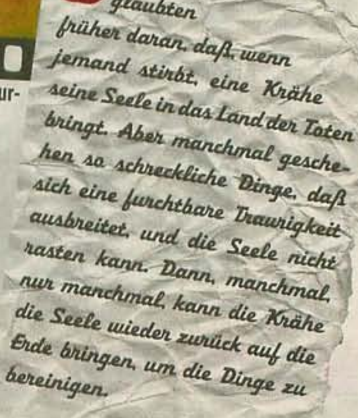
Der Film beeindruckt durch die Kameraeinstellungen und seine fast schon surreale Farbgebung. Er gilt bis heute als ein Meisterwerk des düsteren Kinos.



Das Game besteht nur aus einer Aneinanderreihung von Kampfsequenzen. Story-technisch wäre mehr drin gewesen.

Die Ehre, in einem Videospiel verewigt zu werden, blieb dem ersten Teil noch verwehrt. Zwar schaffte das Sequel den Sprung auf die PlayStation, doch ist es schade, daß aus der schönen Geschichte nicht mehr als ein durchschnittlicher Prügler geworden ist.

Die Menschen glaubten früher daran, daß, wenn jemand stirbt, eine Krähe seine Seele in das Land der Toten bringt. Aber manchmal geschehen so schreckliche Dinge, daß sich eine furchtbare Traurigkeit ausbreitet, und die Seele nicht rasten kann. Dann, manchmal, nur manchmal, kann die Krähe die Seele wieder zurück auf die Erde bringen, um die Dinge zu bereinigen.



JAMES BOND
TOMORROW NEVER DIES





TND überzeugt grafisch bereits jetzt.

Schon die erste Konvertierung der Missionen von 007 für eine Next-Gen-Konsole begeisterte die Zocker. Leider ist besagter N64-Titel in Deutschland indiziert. Es bleibt zu hoffen, daß das bereits jetzt sehr vielversprechenden *TnD* nicht dasselbe Schicksal ereilt.

Typisch Bond: unglaubliche Stunts und hübsche Bond-Girls.

Alien



Alien Trilogy war noch ein reiner Ego-Shooter, *Resurrection* hat mehr Gameplay zu bieten.

Daß ihr 1979 erschaffenes Alien jemals einen solchen Kultstatus erlangen würde, damit haben Ridley Scott und H. R. Giger sicher nicht gerechnet. Die für die 16-Biter erhältlichen Alien-Spiele können getrost vergessen werden, einzig *Alien Trilogy* (PS) vermochte die gruselige Atmosphäre einzufangen. Wir warten gespannt auf *Alien Resurrection*. In space no one can hear you scream (oder vielleicht doch?).

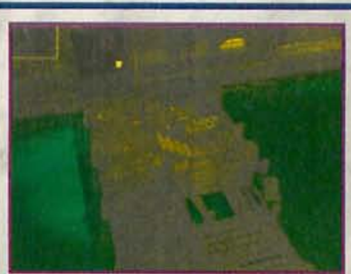
DAS FÜNFTE ELEMENT



In seiner Aufgabe, das fünfte Element (umwerfend schön: Mila Jovovich!) zu beschützen, schießt Bruce Willis mal wieder aufwendigste Kulissen in Schutt und Asche.



Nur ein Willis alleine macht noch keinen Action-Spiele-Sommer.



Leider sind die Rätesl hier zu wirr.

Luc Bessons genialer Sci-Fi-Streifen konnte tausende Fans begeistern. Das als Action-Adventure angelegte Spiel wartet zwar mit Original Locations und Darstellern sowie einigen Filmschnipseln auf, die Spielbarkeit leidet aber unter der sehr unpräzisen Steuerung.

Die Stadt der verlorenen Kinder

Dieser sehr cineastische Streifen ist zwar keine leichte Kost, gesehen sollte man ihn aber schon alleine wegen der tollen Bilder auf alle Fälle einmal haben. Das trifft leider auf dieses Point'n-Click-Adventure nicht zu, das, obwohl die düstere Atmosphäre sehr gut übernommen wurde, unter starken Design-Mängeln leidet.





Im Laufe des Spiels findet man sich immer wieder an aus dem Film bekannten Locations wieder. Überhaupt hält sich das Spiel sehr eng an die Vorlage.

Batman & Robin



Batman ist ein mittelmäßiges Action-Adventure.

Warum ausgerechnet der letzte und vom Comic-Vorbild am weitesten entfernte Teil der Serie bislang am akkuratesten umgesetzt wurde, wird Fans des schwarzen Ritters ein Rätsel bleiben. Man merkt dem Spiel den ernsthaften Versuch, der Vorlage gerecht zu werden, deutlich an.



Der letzte Batman-Streifen hat nichts mehr vom Flair des Originals.

Judge Dredd

Schon der Film enttäuschte die Fans der um Klassen härteren Comic-Vorlage. So verwundert es nicht, daß auch die Umsetzung des Stallone-Films die morbide Atmosphäre des fragwürdig kompromißlosen Law-and-Order-Cops vermissen läßt. Nicht einmal die technische Umsetzung des Light-Gun-Shooters kann überzeugen.



Aufgrund der Mängel in der Zielerfassung ist *Judge Dredd* leider frustrierend schwer.



Mission Impossible



Das Game kann den Spannungsbogen des Films nicht halten.

Der Ansatz, besonderen Wert auf das im Film dominierende Agenten-Flair zu legen, ist lobenswert. Dennoch trübt der hohe Schwierigkeitsgrad den Spielspaß.

Independence Day



Nie zuvor wurde die Erde so spektakulär vor Außerirdischen gerettet wie in diesem Mega-Hit von Roland Emmerich. Etwas zu patriotisch!



So erfolgreich Emmerichs Mega-Produktionen an der Kinokasse auch sein mögen, den dazugehörigen Spielen scheint kein Erfolg bestimmt zu sein. Auch *Independence Day* enttäuscht.

Grafisch leider ein schlechter Witz!

Star Wars

Während sich die bisherigen Adaptionen auf gute Jump'n'Shoot'em-Up's und Flugsimulationen beschränkten, kündigt sich mit Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung neben einem futuristischen Rennspiel erstmals auch ein Action-Adventure an. Über dessen Qualität läßt sich bislang noch nichts sagen.

Der Racer (Test in dieser Ausgabe) verspricht heiße Pod-Duelle.





Kult: Star Wars hat eine gigantische Fan-Gemeinde.

Indiana Jones

Während für den PC schon vier Teile der Indy-Jones-Saga erhältlich sind, erscheint der fünfte Teil nun endlich auch für Sonys PlayStation. Trotzdem bedienen sich viele Konsolenspiele, wie Pitfall Harry oder Montezumas Revenge, der Thematik um den abenteuerlustigen Archäologen.



Bislang ist leider erst die PC-Version von "Indiana Jones and the Tower of Babel" spielbar. Warten wir auf die PS-Version.



Alle Teile der Indy-Saga bestechen durch ihren Witz und tolle Action.

Jurassic Park



Jurassic Park 1 und *2* basieren auf den Bestseller von Michael Crichton.

Während Ihr in Lost World in die Rolle verschiedener Dinosaurier schlüpft, und versucht, durch das Verspeisen schwächerer Artgenossen Euren Hunger zu stillen, fährt Capcoms inoffizielle Umsetzung der Saga ganz andere Kaliber auf.



Statt Zombies Dinos...



Schon der Film war Geschmackssache.

Die Aliens sind unter uns.



Nie war Godzilla größer! Die SFX wissen zu beeidrucken.

Spawn

Bereits die Filmvorlage entsprach nicht annähernd dem Comic, doch was sich SCEE mit der PS-Umsetzung geleistet hat, wird als eines der schlechtesten Spiele überhaupt in die Annalen eingehen.



Ein Tiefpunkt der Software-Geschichte.



MIB



Mieser *RE*-Klon ohne Höhepunkte.

Men in Black hat Glück gehabt, daß es *Spawn* gibt. Denn wenn es um die schlechteste Umsetzung geht, können sich beide Titel die Hand reichen. Eigentlich schade, denn gerade die Story hätte Potential gehabt.

Godzilla

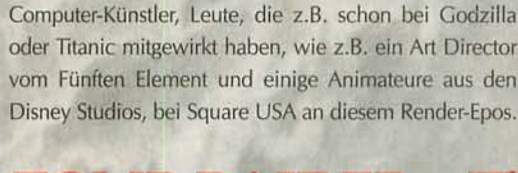


Da ruckelt Godzilla gerade durch Osaka.

Size does matter. Das trifft vielleicht auf den Film zu, die Dreamcast-Version schadete durch minimalistisches Gameplay sogar im Godzilla-verrückten Japan der Markteinführung des DC.

Final Fantasy: The Movie

Final Fantasy, die zusammen mit *Dragon Quest* wohl erfolgreichste japanische Rollenspielserie (weltweit gingen insgesamt über 17 Millionen Exemplare über die Ladentheke) schickt sich nun an, auch Hollywood zu erobern. Seit mehr als 19 Monaten arbeiten 150 der erfahrensten Computer-Künstler, Leute, die z.B. schon bei Godzilla oder Titanic mitgewirkt haben, wie z.B. ein Art Director vom Fünften Element und einige Animateure aus den Disney Studios, bei Square USA an diesem Render-Epos.









TOMB RAIDER – The Movie

Daß Paramount Pictures Ende 1999 einen *Tomb-Raider*-Film in die Kinos bringen will, dürfte inzwischen ja bekannt sein, über die genaue Story hüllt sich Paramount jedoch in Schweigen. Noch wichtiger aber ist die Frage: Wer spielt Lara?



Dies sind die aussichtsreichsten Kandidatinnen (v.l.n.r.): Sandra Bullock (liegt laut Umfragen vorne), Elizabeth Hurley, Salma Hayek (mit 1,60 m leider zu klein), Teri Hatcher, Uma Thurman, Pamela Anderson (gewisse anatomische Gemeinsamkeiten bestehen), Linda Hamilton, Rhona Mitra (die wird's sicher nicht, darf aber in dieser Aufzählung trotzdem nicht fehlen), Verona Feldbusch (unser persönlicher Favorit) und Demi Moore (hat durch Akte Jane Action-Erfahrung).

RESIDENT EVIL – THE MOVIE



Viel steht über die Leinwand-Adaption von Capcoms Horror-Shocker noch nicht fest. Auf Fälle wird Bernd Eichinger die Rolle des Produzenten in dieser $ 50 Mio Produktion übernehmen und George A.Romero die Regie. Während Eichinger bislang noch nicht viel mit Untoten zu tun hatte, kann sich Romero rühmen, mit "Night of the Living Dead" aus dem Jahre 1968 den ersten Zombie-Shocker überhaupt auf die Leinwand gebracht zu haben. Nicht nur, daß dieser Film eine ganze Welle ähnlicher Filme nach sich zog, der Meister höchstpersönlich führte beim offiziellen Werbespot zu *RE2* Regie. Was den Besetzungsstab angeht, gibt es zwar diverse Gerüchte, doch bestätigt scheint nur, daß Samantha Mathis (bekannt aus Broken Arrow) die Rolle der Jill Valentine übernehmen wird. Gerüchte, daß der Zombie-Erfahrene Bruce Champbell (Ash aus Armee der Finsternis) den Part des Chris Redfield spielen wird, dementiert dieser bislang vehement. Vor dem Release eines dritten *RE-Teils* im Frühjahr 2000 ist eh nicht mit dem Film zu rechnen, auch wenn George Romero das Skript bereits seit geraumer Zeit fertig haben soll.







Ausgabe Nr. 8/99 erscheint am **21. Juli**



World Driver Championship (N64)

Noch immer sind gute Rennspiele für das Nintendo 64 rar gesät. Wir sagen Euch, ob sich mit World Driver Championship daran etwas ändert.

GAUNTLET LEGENDS (N64)

Ataris Arcade-Automat ist legendär. Ob die Nintendo 64-Version an den Klassiker herankommt, wollen wir in der nächsten Ausgabe klären.



GAUNTLET LEGENDS

Lunar Silver Star Story (PS)

Lunar Silver Star Story verspricht ein wahrer Leckerbissen für alle Rollenspiel-Fans zu werden. Lest unseren ausführlichen Test der US -Version.



EXPENDABLE (DC)

Knallharte Arcade-Action für das Dreamcast.



Ape Escape (PS)

Endlich ist es soweit. In der nächsten Ausgabe werden wir diesem potentiellen Hit auf den Zahn fühlen.

SLAVE ZERO (DC)

Heiße Mech-Gefechte mit traumhafter Grafik. Lest unser ausführliches Preview.

VIRUS (PS)

Selten so gut klappte das Zusammenspiel zwischen Filmpremiere und Spiele-Release so gut.





Game-Boy-Color / Neo Geo Pocket Color Special

Nächste Ausgabe stellen wir Euch auf drei Seiten die aktuellsten GBC-Titel vor und zeigen Euch, welche Titel gerade in der Mache sind. Zusätzlich berichten wir über die neusten Games für das Neo Geo Pocket.

Oldie Special Jaguar

Ein neues, umfangreiches Oldie-Special. Diesmal geht es um die erste 64-Bit Konsole: Den Jaguar aus dem Hause Atari.



In letzter Minute: Die Testversionen von Soul Reaver und der deutschen Version von Silent Hill